DWA KONKURSY NOWOROCZNE!

MOC NAGRÓD! DWIE KIERDWNICE CZEKAJĄ!

RECENZJE



BROKEN SWORD: ISD



MANHUNT



LEGACY OF KAIN DEFIANCE



MAX PAYNE 2



MARID KART DD!!



PROJECT GOTHAM RACING 2

PSX EXTREME

100 STRON

6.99 w tym 7%VAT

Styczeń '04

77

Recenzje gier na N-GAGE

Opis MEDAL OF HONOR RISING SUN

Wysyp świątecznych tytułów

Scena PSX

FINAL FANTASY X-2

INDEX 340898 • ISSN 1429-172X

PSX Extreme

9 771429 172043 01



CO NOWEGO:

- [illegible]
- Galleon
- [illegible]
- Gotcha Force
- Final Fantasy XII



WIELKA AKCJA

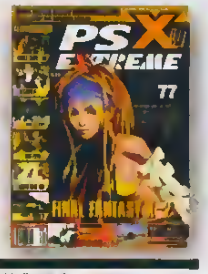
ZŁAP KONTAKT

Historia Siwego

[illegible]

Styczeń

2004 / PE#77



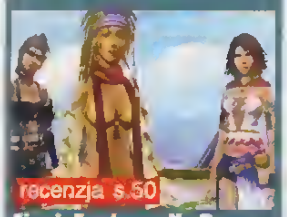
okładka Final Fantasy X-2 (Square-Enix)

polecamy



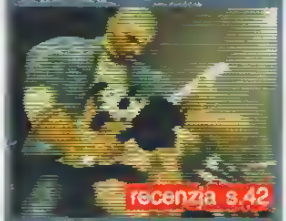
beta-test s.12

Gran Turismo 4



recenzja s.50

Final Fantasy X-2



recenzja s.42

Manhunt



recenzja s.22

Project Gotham Racing 2

konkursy:

HC ROOM 94
KARTON WRC - ROZWIĄZANIE 3R
KONKURSY NOWOROCZNE 91, 94
MATRIX - ROZWIĄZANIE 81
NAJŁADNIEJSZA KOPERTA 93
TELEXTREME 83, 85, 87

wYstępniak



Witam w kolejnym miesiącu z cyklu "mam 20 gier i nie śpię po nocach". Zdaję sobie sprawę, że nie każdy jest skazany na taki luksus, ale możecie mi wierzyć lub nie, ale w powiedzonku "co za dużo, to i świnie nie zeżre" jest dużo prawdy. Nie wiem, czy aby na pewno takim dobrym pomysłem wydawców jest wrzucanie wszystkich najlepszych gier w okresie dwóch miesięcy świątecznych, podczas gdy przez połowę roku człowiek pogrywa w różnego rodzaju maszkarony. Pewne jest natomiast jedno: bieżący numer PE wypchany jest grami, z czego znakomita większość to tytuły z górnej półki, pozycje dobre i bardzo dobre, o dziwo nie trafiło się zbyt wiele absolutnych hitów.

Zakładam, że zakupiłeś, Drogi Czytelniku, tenże numer PSX EXTREME jeszcze w starym roku, przed Świętami, dlatego w imieniu Redakcji chciałbym Ci życzyć wszystkiego najlepszego, dużo gier, najlepiej semych "ryjących beret", nie psujących się konsol, ich samych w cenie butelki żuru, oraz mnóstwa wolnego czasu, który mógłbyś spędzić z padem przed telewizorem. Wchodząc w ósmy rok obecności na konsolowym rynku obiecujemy, że dołożymy wszelkich starań, abyś z przyjemnością sięgał po PSX EXTREME - magazyn Graczy takich jak Ty. Za miesiąc podsumujemy miniony rok, a zatem - do przeczytania! [ściera]

PS. Składam podziękowania dla firm Saitek, CD Projekt i Lukas Toys za całoroczną współpracę i support, dzięki któremu nasi Czytelnicy mogli odebrać wiele cennych nagród.
PS 2. Zbliża się ostatni miesiąc w którym będziesz miał okazję nabyć PORADNIK EXTREME #4. Już w lutym kolejny numer, po liftingu! Jeśli chcesz zobaczyć w nim swoje namiary - polecam wypełnić blankiet ZŁAP KONTAKT (str. 95).
PS.3 Dziękujemy za wszystkie życzenia świąteczne i noworoczne!

Hardkor

ABC DEVELOPERA 70
DREAMCAST LIVES 4EVER 72
MUZYKA GRACZA 70
OKIEM MANIAKA 71
OD GRACZA DLA GRACZY 74
SZARA STREFA 69
SZARAK ŻYJE 73
TO BYŁO GRANE 70

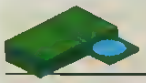


HARRY POTTER PL s.54

opisy

MEDAL OF HONOR: RISING SUN 76

recenzje



BEYOND GOOD & EVIL 64
BROKEN SWORD TSD 56
CRASH NITRO KART 32
DYNASTY TACTICS 2 61
EYE TOY GROOVE 45
FINAL FANTASY X 2 50
GLADIATOR SWORD OF VENGEANCE 59
GLADIUS 38
GOBLIN COMMANDER UTH 28
HARRY POTTER I KAMIEŃ FILOZOFICZNY 54
KYA. DARK LINEAGE 60
LEGACY OF KAIN DEFIANCE 48
MANHUNT 42
MAX PAYNE 2 TFDMP 40
NBA JAM 62
NBA LIVE 2004 62
NBA SHOTOUT 2004 62
RATCHET & CLANK 2: LAL 46
R. RACING EVOLUTION 26
RUGBY 2004 62
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY 27
SOCOM II U.S. NAVY SEALS 24
SPAWN: ARMAGEDDON 54
SPHINX AND THE CURSED MUMMY 58
TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES 61
THE HOBBIT 36
WRC 3 30
XIII 34



BEYOND GOOD & EVIL 64
BROKEN SWORD TSD 56
CRASH NITRO KART 32
GLADIATOR SWORD OF VENGEANCE 59
GLADIUS 38
GOBLIN COMMANDER UTH 28
HARRY POTTER: QWC 54
HARRY POTTER ATPS 54
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE 48
MAGIC THE GATHERING: B 89
MAX PAYNE 2: TFOMP 40
MORROWIND GOTY 68
NBA JAM 62
NBA LIVE 2004 62
PROJECT GOTHAM RACING 2 22
R. RACING EVOLUTION 26
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY 27
SPAWN: ARMAGEDDON 54
SPHINX AND THE CURSED MUMMY 58
STAR WARS: JEDI KNIGHT: JA 44
TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES 61
THE HOBBIT 36
XIII 34



1080° AVALANCHE 46
BEYOND GOOD & EVIL 64
CRASH NITRO KART 32
GLADIUS 38
HARRY POTTER: QWC 54
HARRY POTTER ATPS 54
MARIO KART: DOUBLE DASH!! 70
NBA LIVE 2004 62
SPAWN: ARMAGEDDON 54
SPHINX AND THE CURSED MUMMY 58
THE HOBBIT 36
XIII 34

POCKET

CRASH NITRO KART 79
MARIO & LUIGI: SUPERSTAR SAGA 79
SWORD OF MANA 78
THE SIMS: BUSTIN' OUT 78
TOMB RAIDER 77
TONY HAWK'S PRO SKATER 77

DVD 80

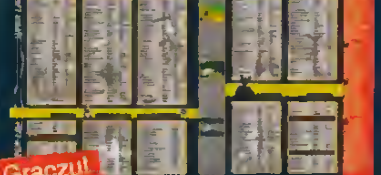
PORADNIK EXTREME The Part of Extreme Family



W sprzedaży dostępny tylko do 7 stycznia.

PORADNIK EXTREME to kwartalne kompendium uzupełniające treść miesięcznika PE. Skupia się na opisach i poradach, poruszając także tematy dot. historii gier wideo. Wprowadzamy nowe rubryki! GAMEPARK - mini-recenzje czytelników. Szczegóły w numerze.





Graczu!

Ostatnia szansa zakupienie tego numeru PORADNIKa! Potem już będzie tylko płacz i zgrzytanie zębów.

Poradnik dostępny w dobrych kioskach i salonikach prasowych.

DRIV3R

Producent: REFLECTIONS (ATARI)
Dete wydenie: marzec 2004

W tytule nie doszukuj się literowki; DRIV3R to na dzień dzisiejszy jedyny słuszny i prawidłowy zapis nazwy gry znanej dotychczas jako **DRIVER** 3.





Najwyraźniej komuś w ATARI musiało się nudzić. Najważniejsze, ze developing przebiega zgodnie z planem i REFLECTIONS do spółki z wydawcą oficjelnie potwierdzili, ze zdążą z debiutem trzeciej części przygód Tannera na wiosnę przyszłego roku - wstępnie padła data 19 marca 2004. Jest dobrze. Przyglądając się najnowszym zdjęciom, trudno nie odnieść wrazenia, iż podjęcie decyzji o przełożeniu premiery było tylko i wyłącznie z korzyścią dla nas, Graczy. Zasadniczemu dopracowaniu poddano w ostatnich miesiącach środowisko gry. Sukcesywnie dopieszczany engine wyświetla terez obiekty zbudowene w oparciu o lepsze niz wcześniej jakościowo tekstury, dzięki czemu np. budynki są bogatsze w szczegóły, a przy tym bardziej zróżnicowanie. Rewelacyjnym moze okazać się zastosowany w DRIV3R system zniszczeń samochodów. Pomijając efektowne dla oka wybuchy - podczas co bardziej spektakularnych kraks robi się tu prawdziwie gorąco, wysokie słupy ognia, dużo dymu - na uwagę zesługuje zwłaszcza kilkunastopunktowy model uszkodzeń pojazdu. W zależności od miejsca i siły uderzenia kasecji ulegają te elementy, ktore faktycznie powinny były podczas stłuczki czy kolizji ulec defektowi. Wydaje się, ze tutej rysując lewy błotnik o stojącą obok furę, skasujemy częściowo tylko właśnie rzeczony błotnik, a nie pęknie przy okezji np. boczna szyba i drzwi nie wiedzieć czemu nagle przestaną się domykać...

Zobaczymy. Z najświeższych informacji prosto od producenta wiadomo jeszcze o pozyskaniu kilku w miarę znanych aktorow ktorzy podłożą głosy poszczególnym boheterom. Chodzi m.in. o Michelle Rodriguez, Mickey Rourke orez Micheele Madsene - tego ostatniego łatwo skojarzyć choćby z niedawno przewijającego się przez nasze kina i niezle "robiącego" filmu 'Kill Bill" (...) Trzecia część DRIVERa jest pewniekiem, tego tytułu po prostu nie da się zwalić. I jeszcze całkiem prawdopodobne, ze graficznie obejdzie się tym razem bez marudzenia (biorąc poprawkę na fakt, ze to REFLECTIONS) [shiva]







■ Znany i lubiany motyw wypraszania kierowcy z "naszego nowego"pojazdu .





■ REFLECTIONS musiała solidnie poprawic silnik, jesli zamierzają uraczyć nos płynna animacją przy takich efektach oswietleniowych oraz ilosci detali (spojrzcie na tą konstrukcję)



Ohayo Nippon czyli pisane po kilku sake...

Witam w kolejnej odsłonie "ON", która powstawała w wielkich bólach (brzucha głowy i w ogóle wszystkiego, co potrafi boleć) Informacji jak zwykle nie za dużo, nie za mało - w sam raz A więc jedziemy...

POKEMON NINTENDO przyznało się do poważnej wtopy! Okazało się, że w grach POKEMON RUBY & SAPPHIRE dla GBA, po roku gry pojawiają się cyrki z wewnętrznym zegarem Powoduje to, że pewne zdarzenia w ogóle nie mają miejsca Każdy japoński Gracz, który napotka takie objawy może skontaktować się z numerem centrum serwisowego NINTENDO. Pocieszą go telefonicznie czy co?

SQUARE ENIX Kilka newsów od SQUARE-ENIX Po pierwsze, ujawniono, że pecedwójkowa wersja STAR OCEAN TILL THE END OF TIME DIRECTOR S CUT będzie współpracować z twardym dyskiem z Dolby NR Prologic 2 oraz wyposażona zostanie w tryb Battle dla 4 Graczy Gra pojawi się na sklepowych półkach 22 stycznia i będzie kosztować 6800 jenów Po drugie na 19 stycznia zapowiedziano wydanie FINAL FANTASY X-2 INTERNATIONAL + LAST MISSION Ciekawostką jest fakt, że do gry będzie dołączony trailer FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN.

SEGA SEGA kombinuje na prawo i lewo Właśnie pojawiły się pierwsze informacje o tym, że firma pracuje nad cholernie rozbudowaną gierką on-line'ową która ma się pojawić na rynku już w następnym roku a cieszyć się nią będą mogli Gracze z Japonii i Chin Tyle na razie wiadomo

Winning Eleven Dnia 29 lutego 2004 r. na japońskim rynku pojawi się WINNING ELEVEN 7 INTERNATIONAL dla PS2! Gierka ma kosztować 6980 jenów a co najważniejsze oferować będzie pełną lokalizację japońską, angielską, włoską, francuską, hiszpańską i niemiecką Istotne jest również to, że większość piłkarzy będzie mogła poszczycić się prawdziwymi nazwiskami, poprawione zostanie animacja oraz uaktualnione statystyki



Oj, lubią ludzie walić! Szczególnie zaś Japończycy, przeważnie w bębny, stąd sens TAIKQU NO TETSUJIN (przyp. gra z kontrolerem-bębnem) sprzedała się już w ilości 1,5 miliona egzemplarzy NAMCO pracuje już na pewno nad symulatorem fujerki



CAPCOM wypuści na dniach (bo 18 grudnia) VIEWTIFUL JOE REVIVAL - specjalną wersję gry, którą recenzowaliśmy w poprzednim numerze. Na czym polega jej odmienność od wersji PAL? W grze zaimplementowano Sweet Mode - tryb powodujący, że poziom trudności leci na łeb, na szyję I jak tu nie mówić za japoński Gracze to ciapciaki?

Wojna cenowa w Korei Południowej trwa Niedawno SONY ogłosiło obniżkę ceny PS2 w Korei z 272,600 do 248 000 wonów Na reakcję MICROSOFTu nie trzeba było długo czekać - cena Xboxa poleciała z 249,800 do 199 500 wonów a żeby było śmieszniej, obniżka weszła w życie dzień wcześniej niż w przypadku SONY



KOEI podało, że SENGOKU MUSOU dla PS2 pojawi się w Japonii 11 lutego i będzie kosztować 6800 jenów Specjalna wersja Treasure Box pojawi się w tym samym czasie i będzie kosztować 12800 jenów a zawierać będzie grę (oczywiście), figurkę wojownika Senady Yokimury, poradnik strategiczny Omega Force, zbiór ilustracji, oryginalny soundtrack i zestaw kart z postaciami

FINAL FANTASY XI Jingle bells, jingle balls... Święta Bożego Narodzenie nie są jak się okazuje tylko domeną realnego świata SQUARE-ENIX zapowiedziało Holy Night in Vane'diel dla FINAL FANTASY XI Na czym polegać to wydarzenie? Ano 16 grudnia w trzech światach gry rezydenci będą mogli nosić świąteczne ubrania, oglądać specjalnie przygotowane scenerie i dekoracje, których wartość w grze wynosi milion gilów

XENOSAGA Coś dla miłośników XENOSAGI Pojawi się płyta Xenosaga Freaks - specjalne wydawnictwo dla fanów zawierające xenosagową encyklopedię, bazę danych, gierkę 'Xenopittan' oraz grywalne demo XENOSAGA EPISODE II

NINTENDO Japan zaprzestaje produkcji zestawów GameCube Enjoy Plus, w skład którego wchodzi GaCek i GameBoy Player, które to zestawy pojawiły się na rynku w letnie wakacje

Na zbliżającym się Tokyo Jump Festival 2004, NINTENDO ma zamiar zorganizować pokaz MARIO KART DOUBLE DASH!!, DONKEY KONGA oraz MARIO PARTY 5 Jednak główną atrakcją ma być rozgrywany przez dwa dni (20 i 21 grudnia) Mano Kart. Double Dash Tournament Zwycięzca pierwszego dnia zawodów otrzyma przenośny odtwarzacz DVD Panasonic, natomiast szczęśliwiec który wygra w drugim dniu, otrzyma rower Peugeot

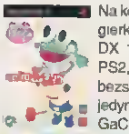
CAPCOM Japan z dniem 10 grudnia zamknęło wszystkie on-line'owe dreamcastowe serwisy, jak również strony traktujące o grach na makarona Hmm, symboliczne 'sayonara' w stronę Dreamcasta?

Lp	Tytuł	Wydawca	Platf.
1	Everybody's Golf 4	Sony	PS2
2	SD Gundam G Generation Advance	Bandai	GBA
3	Wild Arms Alter Code: F	Sony	PS2
4	Mario Party 5	Nintendo	GC
5	Kamen Rider: Seigi no Keifu	Banpresto	PS2
6	Castlevania: Lament of Innocent	Konami	PS2
7	Pokemon Colosseum	Nintendo	GC
8	R: Racing Evolution	Namco	PS2
9	Zero: Crimson Butterfly	Tecmo	PS2
10	Onimusha Buraiden	Capcom	PS2

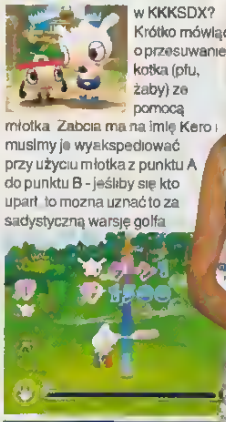
■ TOP 10 najlepiej sprzedających się gier - według Dengeki



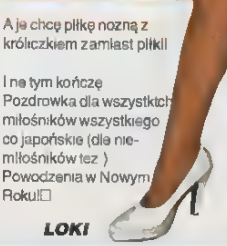
Tuż po japońskim Jump Festival, w dniach 24 - 28 grudnia odbędą się w Hong Kongu targi Asia Game Show 2004 Nie będzie to jednak kolejne lokalne wydarzenie, udział w targach zapowiedzieli tacy potentaci jak SONY, SQUARE-ENIX BANDAI NAMCO, SEGA EA, CAPCOM, KONAMI, TECMO TAITO FROM SOFTWARE, ATARI. Wystawionych będzie około 38 gier, między innymi GT4, SAKURA TAISEN MYSTERIOUS PARIS, ONIMUSHA 3, ARMORED CORE NEXUS, BIOHAZARD OUTBREAK, SONIC HEROES



Na koniec średnio popierdółkowata gierka - KERO KERO KING SUPER DX 18 grudnia pojawi się wersja dla PS2, bo jak do tej pory w tę bezsensowną gierkę mogli pogrywać jedynie posiadacze GaCków O co chodzi w KKKSDX? Krótko mówiąc o przesuwanie kotka (pfu, żaby) ze pomocą młotka Zabcia ma na imię Kero i musimy je wyekspediować przy użyciu młotka z punktu A do punktu B - jeśliby się kto upart, to można uznać to za sadystyczną wersję golfa







A je chcę piłkę nożną z króliczkiem zamiast piłki!

I na tym kończę Pozdrowka dla wszystkich miłośników wszystkiego co japońskie (dla nie-miłośników też) Powodzenia w Nowym Roku!□

LOKI

PlayStation.2 PlayStation GAME BOY ADVANCE GAME BOY
XBOX GAMECUBE PlayStation Dreamcast
ŚWIAT GIER BALTIX
najtaniej gry i akcesoria - SPRAWDŹ! >>> www.baltix.home.pl
sprzedaż wysyłkowa - szybka realizacja!
przyjmujemy gry w rozliczeniu
skupujemy używane gry i konsole
na wszystkie gry dajemy 100% gwarancji
serwisujemy konsole
SPRZEDAŻ RATALNA
SKUP SPRZEDAŻ SERWIS HURT-DETAL WYPOŻYCZALNIA GIER I KONSOL
Szczecin ul. Kolumba 8 tel. (0...91) 489 10 52, 0501 701 629 e-mail: baltix2@poczta.onet.pl czynne: 10-19, sobota 10-14

KONSOLO-METR

Pojawia się ponoć firma zainteresowana dystrybucją Xboxa w Polsce - i bynajmniej nie chodzi o MICROSOFT. Najwyższy czas dać równe szanse tej konsoli na naszym rynku. Xbox depcze po piętach PS2, i to na tyle skutecznie, że w przyszłym roku role mogą się odwrócić. Co prawda wyniki sprzedaży tego nie odzwierciedlają i iXi chyba nigdy nie dogoni Czarnuli, co jednak nie przeszkadza mu uroczo nas takimi exclusive'ami, jak PGR2 czy już wkrótce HALO 2, DOOM 3 i HALF-LIFE 2.



Tuż przed świętami powinien pojawić się w Europie bundle pack doskonale znany mieszkańcom Azji (głównie Japonia) w skład którego wchodzi konsola Xbox wraz z grami HALO i MIDTOWN MADNESS 3, a ponadto darmową dwumiesięczną subskrypcją na serwery Xbox Live. Cena, jaką sobie zażyczył MICROSOFT za ten zestaw ustalona została na poziomie niespełna 140 funtów (trochę ponad 900 zł). Cieszy fakt, że wreszcie również Stary Kontynent dostał możliwość darmowej zabawy on-line (mimo, że to tylko dwa miesiące), bez konieczności kupowania Starter Kita oraz posiadania karty kredytowej. [shi]

Ben Cousins, lider designerów MICROSOFTu pracujący przy innowacyjnym B.C., grze będącej połączeniem przygodówki i strategii rozgrywanej w czasach prehistorycznych, zrezygnował z pracy. Powody nie są znane. Jego miejsce w ekipie zajął niejaki Alex Cullum, a gigant z Redmond zapewnia, że posunięcie to nie będzie miało żadnego wpływu na datę premiery B.C. W dalszym ciągu tytuł jest na liście wydawniczej z przyczepioną metką "2004". [shi]



Prosty beat'em up? Ha, zbyt prosty!

Magatama

Producent: MICROSOFT
Data: 2004



MICROSOFT powoli zaczyna wkraczać na japoński rynek. Idealnym tego przykładem jest wydane nie tak dawno, świetne OTOGI: MYTH OF DEMONS. Nic dziwi więc fakt, że na X-a szykowana jest przez japoński oddział MICROSOFTu kolejna gierka, zatytułowana MAGATAMA. Pomińmy rozgrywającą się w średniowiecznej Japonii historię i skupmy na konkretach. Wcielasz się w postać Shinato - rycerza władającego dwoma ostrzami, którego zadaniem jest przeciwstawić się tajemniczemu demonowi. Nasz bohater będzie mógł wykonywać kilkanaście ataków i combosów, które uzyskać będzie można naparzając po dwóch przyciskach odpowiedzialnych za atak - zapowiadają twórcy. Słowem: prosta, czysta gra akcji, żadnej filozofii. Z pomocą w walce "kilku na jednego" przyjść mają backflipy oraz side stepy. Trochę zalatuje mi od tego DYNASTY WARRIORS, co jednak nie należy upatrywać jako wadę. Po stronie Shinato stanie starożytny duch Orochi, który w pewnych momentach walki ma nas wspomóc, wykonując mega-potężny atak. Oprócz tego podczas naparzania oponentów ładować ma się specjalny pasek, umożliwiający zrobienie specjala, zwolnione tempo, czarno-biały ekran i łubudubu. I tyle "rewolucji". Jak donoszą szpiedzy, celem każdej misji jest po prostu spuścić lanie wszystkim mającym jakieś "ale"; bossowie natomiast stanowią bułkę z masłem - nie dość, że głupi (brali AI od Raqa), to posługują się niezwykle schematycznymi atakami. Wrażenie? ZBYT prosty beat'em up, sprowadzający się do jednego: niskiej grywalności. Jedynie o stronie wizualnej nie można powiedzieć złego słowa (przypomina wspomniane wcześniej OTOGI). Modele postaci są dopracowane, teksturki czyste i wyraziste (w końcu to Xbox), otoczenie pełne detali, a i efekty świetlne robią wrażenie, mimo że animacje (60 FPS) potrafi przyciąć. Gra ukaże się jedynie w Japonii (data nie jest znana), przy czym Gigant z Redmond nie wyklucza przeniesienia jej do USA bądź Europy. [play]





PIGUŁA

Znamy datę wydania TENCHU: RETURN FROM DARKNESS bazującej na "PreSdwójkowym" TENCHU: WRATH OF HEAVEN. Gra ukaże się 19 marca 2004 roku i oferować będzie kilka dodatków nie występujących w oryginale. Przede wszystkim chodzi tu o tryb on-line, gdzie za pośrednictwem serwerów Xbox Live możliwa będzie młócka w kilka osób (m.in. Deathmach, Cooperative). Ponadto ACTIVISION (wydawca) przygotowuje dwa zupełnie nowe poziomy dla pojedynczego Gracza, a także specjalne opcje Continue oraz Restart. Pierwsza umożliwi rozpoczęcie gry w chwili śmierci od tego miejsca, w którym zostaliśmy zabici, z kolei druga pozwala rozegrać misję zupełnie od nowa, ale ze wszystkimi przedmiotami zdobytymi wcześniej. Tym samym gra wydaje się być dużo prostsza niż na PS2. Paradoksalnie, autorzy zapowiadają znacznie bardziej konkretne AI konsolowych przeciwników. [shi]

Sam Fisher ponownie w akcji. Nie, nie chodzi o zapowiadany na I połowę 2004 roku dodatek PANDORA TOMMOROW, pojawiły się dwa nowe poziomy do oryginalnego SPLINTER CELL, która można zassać z Netu korzystając z opcji Download Content i, co oczywiste, serwerów Xbox Live. Pierwszy level nazwano Vselka Infiltration, drugi Vselka Submarine. Łódź podwodna daje radę i "robi" - obie misje są ciekawie zrealizowane, a przede wszystkim całkiem długie jak na darmowy dodatek. [shi]

Opóźni się premiera NINJA GAIDEN. Niestety, szpil nie trafi do sklepów małych żółtych ludków przed Gwiazdką, a dopiero w 2004 roku. Dokładniej 26 lutego, bo taka data widnieje obecnie oficjalnie na liście wydawniczej TECMO. Tym samym mogą się też opóźnić premiery w USA i Europie - gra zapowiada jest tutaj odpowiednio na 10 lutego i 12 maja 2004. [shi]

Do końca bieżącego roku dostępnych ma być w PAL-u już ponad 350 tytułów na Xboxa. Największy wysyp gier zanotować można teraz - w IV kwartale 2003 a zwłaszcza tuż przed Gwiazdką - w miesiącu grudniu. Poniżej spis najlepszych produkcji, jakie właśnie się ukazały bądź tuż moment się ukażą na naszym rynku.

Ampad 2 ..... **MICROSOFT**
Counter-Strike ..... **MICROSOFT**
Medal of Honor: Rising Sun ..... **EA**
True Crime: Streets of L.A. ..... **ACTIVISION**
Project Gotham Racing 2 ..... **MICROSOFT**
Sega GT Online ..... **SEGA**
Tom Clancy's Rainbow Six 3 ..... **UBISOFT**

Cieszyć się mogą zwłaszcza fani wyścigów, wreszcie atakują dwa długo wyczekiwane tytuły. Oba działają on-line. [shi]

KONSOLO-METR

Blisko dwadziescia dobrych i bardzo dobrych gier w jednym miesiącu - komentorz jest chyba zbyteczny Do pełni szczęścia brakuje tylko spadku ceny konsoli, co pewnie jeszcze bardziej ugruntowałoby pozycję Czarnuli na naszym rynku MANHUNT budzi mieszane uczucia.



Na początku grudnia SONY z dumą ogłosiło, ze od momentu europejskiej premiery konsoli PS2, w listopadzia 2000 roku, sprzedało się ponad 150 MILIONÓW gier w systemie PAL Łącznie ukazało się na naszym rynku juz ponad 700 tytułów, a nowa przybywają w zawrotnym tempie - w samym tylko IV kwartale 2003 trafi(ło) do sklepów kilkadziesiąt "świeżych" produkcji Zakładając, ze na Starym Kontynencie sprzedało się jak do tej pory około 20 milionów egzemplarzy PS2, daje to wynik 7,5 gry przypadającej na kazdą PAL-ową konsolę [shi]

Na marzec 2004 roku SONY do spółki z Toshibą zaplanowali pierwsze testy swojego najnowszego półprzewodnika, dzięki któremu obie firmy bardzo zbliżą się do ostatecznego wyprodukowania chipsetu The Cell. W oparciu o ten ostatni, czego chyba nie trzeba przypominać, w głównej mierze zbudowane me zostać PlayStation 3. Półprzewodnik opracowany został w tachnologii 65 nm (nanometrow), co w kontekście poczynań konkurencji bazującej w chwili obecnej na przedziale 90-130 nm, wygląda znakomicie Rzecz w tym, że liczby są tylko liczbami Produkcja The Cell ruszyć powinna w drugiej połowie 2005, a japonska premiera konsoli PS3 wstępnie zaplanowana jest na początek roku 2006 [shi]

ACTIVISION oficjalnie poinformowało, ze planuje wydać przynajmniej kilka saquelі do gry TRUE CRIME Kolejne części rozgrywać się będą na ulicach różnych nowych miast, na zasadzie jedno miasto - jedna gra Nie padły przy tym zadne konkrety, wiadomo jednak ze pod uwagę brane są nie tylko amerykanskie metropolie Pierwsza z kontynuacji powinna pojawić się na rynku w drugim kwartale 2004 roku [shi]



LMA Manager 2004

Producent: CODEMASTERS
Deta wydanie: 31 stycznia 2004

Według słów producenta, najnowsza część tego jednego z najbardziej udanych, zaraz po CHAMPIONSHIP MANAGER (Xbox, PC), z piłkarskich menedżerów, przeszła całkowitą metamorfozę jeśli chodzi o wygląd Zmianom poddano menusy (są berdziaj czytelne, prostsze w obsłudze), co w tym przypadku stanowi jedną z najwazniejszy informacji - bądź co bądź spędza się tam większość czasu Oostępne będą, podobnie jak w wersji 2003, piłkarskie ligi z Anglii, Szkocji, Francji, Niemiec, Włoch I Hiszpanii, przy czym nowością jest możliwość przeprowadzania transferów zawodników grających na ligowych boiskach Brazylii, Argentyny oraz Chile Łączne liczba piłkarzy dostępnych w LMA MANAGER 2004 zbliżyła się tym samym do prawie 19 tys Totalnym odjazdem moza być opcja z wersji na Xboxa - w czasie oglądanego meczu (widok w pełnym 3D) wydawać mozesz w dowolnej chwili, taktyczne polecenia ze pomocą headsetu (mikrofon i słuchawki) Konsole MICROSOFTu dostanie ponadto opcję aktualizacji składów przez Internet Z nowych trybów developar wymienie tzw Fantasy Mode, ale nie podał żadnych konkretow a z nazwy kojarzy się co najwyzaj z niemieckimi filmami o przygodach Helgi Zwiększono tez ilość opcji menedzerskich - sprawdzimy zaraz z początkiem 2004 roku □ [shiva]

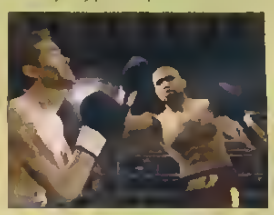
PIGUŁA krótko i na temat

Jedną z pierwszych gier na PlayStation 3 będzie gra zatytułowana AVALON o czym informuje CLIMAX (developer) Nieoficjalne plotki mówią ze prace nad nią są w daleko posuniętym stadium mimo ze launch kolejnej konsoli SONY będzie miał miejsce nie wcześniej niz za dwa lata AVALON ma być przygodówką, czymś na wzór GTA - duza tereny miast do eksploracji możliwość skorzystania z wielu pojazdów (w tym latających), luźny wątek fabularny i zaawansowana interakcja z otoczeniem. [shi]

Ciekawe stwierdzenie padło z ust przedstawicieli ELECTRONIC ARTS na jednym ze spotkań z akcjonariuszami giełdowymi w Nowym Jorku Twierdzą oni, za rok 2004 będzie dla firmy rokiem PSP (PlayStation Portable) czyli najnowszej przenośnej konsolki SONY, ktora planowo powinna zadebiutować na rynku w IV kwartale 2004 EA zapowiada wydanie całej masy gier na ten system będący wg nich "pomostem łączącym obecną generację konsol stacjonarnych z tą nadchodzącą" Oczywiście mają tez ambitne cela jesli chodzi o PS2, Xboxa oraz GC - zakładają wydanie minimum 25 gier których sprzedaz przekroczy pułap miliona egzemplarzy W 2003 roku, jak do tej pory (stan na początek grudnia), sztuka ta udała im się z 22 tytułami Chłopaki rządzą, co tu dużo pisać. [shi]

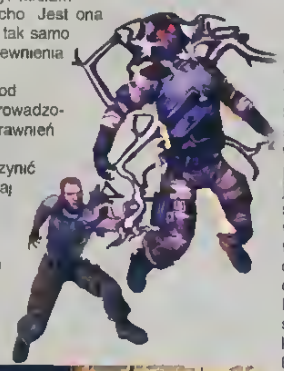
Wygląda na to ze EA zaprzestało kontynuacji bokserskiej serii KNOCKOUT KINGS Nie znaczy to jednak iz amerykański gigant wydawniczy zrezygnował ze zbijania kasy na tym sporcie W planach firmy pojawiła się nowa produkcja utrzymana w tych klimatach, zatytułowana FIGHT NIGHT 2004 Z okładki uśmiechać się będzie Roy Jones junior, aktualny mistrz świata wagi ciężkiej w kategorii "jakiejś tam", a gra nastawione jest na jak najwiekszy realizm zmagań w ringu - celują w kierunku symulacji Czy trafią okaze się w najbliższych miesiącach bo dokładnej daty premiery nie ma Niesamowitym bajerem wydaje się być opcje ze sami decydujemy choćby o takiej sprawie, jak wyjście na ring Wcześniej ustalimy zachowanie naszego zawodnika, muzykę odgrywaną w tle ba nawet efekty wizualne (świetla, fajerwerki itd) EA zadbało o licencje i w grze znajdą się gwiazdy pierwszego formatu - wystarczy przytoczyć nazwiska Muhammada Ali czy tez Lennoxa Lewisa Graficzne FIGHT NIGHT 2004 ryje beret - zerknij na zdjęcia i szczegółowość walczących postaci Ze miesiąc obszerne zapowiedz, to może być hicior [shi]

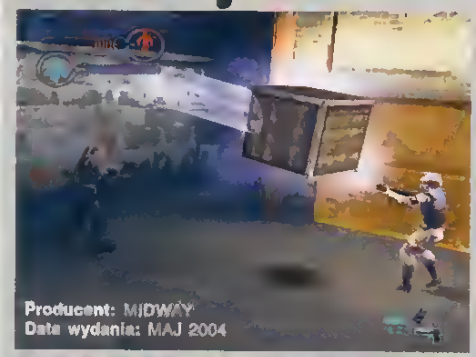




Psi-Ops: the Mindgate Conspiracy

Słyszałem kiedyś historię, jakoby Miś Uszatek pierwotnie nazywany był Misiam Klapnięte Ucho. Jest ona mniej więcej tak samo prawdopodobna, jak zapewnienia MIDWAY, że do produkcji kojarzonej dotychczas pod nazwą ESPIONAGE wprowadzono zostały dziesiątki usprawnień oraz całkowicie nowych rozwiązań, mających uczynić grę hitem. Dzięki temu, tutaj cytuję dalej autorów, gra zyskała zupełnie nową jakość - dla podkreślenia czego zmieniono jeszcze tytuł. Tak naprawdę, chowając w torbę (hmm...) oficjalne informacje prasowe, a i rezygnując z kobiety podesłanej na noc przez wydawcę, spieszę donieść, że poprawki naniesione w ciągu ostatnich kilku miesięcy prac - zapowiedź ESPIONAGE była w PE#72 - są raczej kosmetyczne. Głównym bohaterem nadal pozostaje Nick Scyer należący do elitarnej amerykańskiej jednostki wojskowej APO (American Psi Operatives), takiej co to już podczas śniadania zabija trzydziestu terrorystów. Gość wyróżnia się tym, że poza standardowym arsenałem broni korzystać może w walce z sił pozaziemskich. Przykład: siłą umysłu podnosi leżącą kilka metrów dalej skrzynię, rzucając ją później z impetem w przeciwnika. Stosując inną z sił dostaniemy opcję przejęcia kontroli nad umysłem wrogiej postaci, możliwość opuszczenia na moment własnego ciała, co by rozejrzeć się dyskretnie po okolicy, czy też np. wystrzelenia potężnej ściany ognia niszczącej wszystko co napotyka po drodze. Brzmi nieźle, eczkolwiek sterowanie w ogóle cały schemat rozgrywki niewiele różni się od tego, co już kilka miesięcy temu na ECTS-ie oferowało ESPIONAGE. Graficznie też bez większych zmian; przeciętne tekstury w prosty sposób zbudowane postacie, nie grzesząca skomplikowaniem budowa poziomów. Istotny jest fakt, że wersja na Xboxa oraz GaCka pracować będzie w sześćdziesięciu FPS-ach, podczas gdy PS2 wygeneruje tylko trzydzieści klatek animacji (...). Kolejna strzelanina z widokiem TPP, która za ambicje stawia sobie zaskoczyć czymś w miarę świeżym i oryginalnym, niejako zapominając przy tym, że cała reszta opiera się na przestarzałych rozwiązaniach. Premierę przerzucono tez developer (wewnętrzne studio MIDWAY) uzyskał pięć dodatkowych miesięcy na doszlifowanie gry. [shiva]





Producent: MIDWAY
Data wydania: MAJ 2004



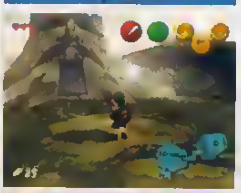




THE LEGEND OF ZELDA COLLECTOR'S EDITION

Od całkiem niedawna nie jest w Polsce z GaCkiem źle. Ceny na poziomie zbliżonym do rynku krajów Unii Europejskiej, niemal równolegle w czasie premiery dużo łatwiejsza dostępność oprogramowania oraz sprzętu. Tyle ze Amerykanie czy Japończycy mają jeszcze lepiej, co nie jest znowu żadnym odkrywczym stwierdzeniem. Dnia 17 listopada trafił do USA, w cenie 99$, czyli za niewiele ponad 380 zł specjalny zestaw tzw. bundle pack, w skład którego wchodzi konsola GC, jeden pad i bonus w postaci płyty o nazwie THE LEGEND OF ZELDA COLLECTOR'S EDITION. Zawiera ona następujące produkcje: The Legend of Zelda (z 1987 roku), w oryginale opracowaną dla konsoli NES; Zelda II: The Adventure of Link, rok później wydaną kontynuację (też NES), The Legend of Zelda: Ocarina of Time, jeden z najgłośniejszych hitów na konsolę N64 z roku 1998, The Legend of Zelda: Majora's Mask, późniejszą jej kontynuację z 2000 roku. Krążek udostępnia ponadto grywalne demo THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER, dostępnej na GC od paru miesięcy. Prawdziwa gratka dla kolekcjonerów; wszystkie gry pozostały w oryginale - zarówno jeśli chodzi o grafikę, jak i rozgrywkę. Jeśli jest się już w posiadaniu konsoli N, istnieją w Stanach Zjednoczonych dwa inne sposoby na zdobycie płyty. Wystarczy zarejestrować swoją konsolę korzystając z odpowiedniego kuponu dołączanego do wydanych niedawno gier: 1080 AVALANCHE, MARIO KART: DOUBLE DASH!!, MARIO PARTY 5 lub MARIO&LUIGI: SUPERSTAR SAGA (ten ostatni na GBA). Druga możliwość wykupienie rocznej subskrypcji na magazyn "Nintendo Power". Co z Europą? Będziemy mieć wersję PAL, ba, całkiem prawdopodobne, że w chwili gdy to czytasz, są już dostępne zestawy z THE LEGEND OF ZELDA COLLECTOR'S EDITION. Pierwsze 4,5 tysiąca płytek miało trafić m.in. na rynek brytyjski zaraz z początkiem grudnia (...) PS. Na sto procent krążek znajduje się w każdym nowym zestawie o nazwie "Mario Kart: Double Dash!! Special Edition Pak", w skład którego wchodzi - jak nie trudno się domyślić - konsola oraz kopia recenzowanej w bieżącym numerze gry MARIO KART: DOUBLE DASH!! Wymiata!! [shiva]







Producent: NINTENDO
Data wydania: grudzień 2003

Polecany sklep wysyłkowy: WWW.starlite.com.pl

Star Lite
Ul.Minkusa 6 45-508 Opole
Sklep@starlite.com.pl

Spadające ceny

Wymiana Gier
W OFERCIE PS2-XBOX-GBA-GBA SP

Zadzwoń
Sprawdź Ceny !!!

Tel:(077) 45-40-323 Kom:0601-963-444

KONSOLO-METR

Można tylko przetrzeć oczy i uwierzyć, że sytuacja GaCka jest zgoła odmienna niż przewidywana jeszcze przed kilkoma miesiącami ZELDA WW i METROID nie były wcale ostatnimi dobrymi grami na tę platformę, którą warta dodać, można kupić (nowiutką) za około cztery i pół stówki W tym miesiącu MARIO KART DD!! zorządziło A widzieliście reklamę w TV? Szok! GaCek dostał kopa!



8+

Znakomita wiadomość dla wszystkich tych, którzy są w posiadaniu bądź planują kupić Broandband Adapter, czyli - mówiąc bardziej obrazowo - kartę sieciową do GC. Chad Peulson, szef undergroundowego teamu Warp Pipe ogłosił, że zakończono prace nad wersją beta programu o tej samej nazwie (Warp Pipe), umożliwiającego granie przez Internet na konsoli N! Chodzi o te tytuły, które posiadają opcję LINK, z ostatnich wymienić można choćby MARIO KART DOUBLE DASH!! Program "oszukuje" Cube a (coś na kształt Xbox Connect), któremu wydaje się, że jest połączony w sieci lokalnej LAN, podczas gdy tak naprawdę system zalogowany jest do globalnej pajęczyny Trwają prace nad optymalizacją prędkości przesyłu danych, przy czym posiadając łącze o przepustowości 256-512 kbps można już spokojnie spróbować ezarpnąć w Sieci [shi]

Jest wreszcie data amerykańskiej premiery eRPeGa TALES OF SYMPHONIA, tak entuzjastycznie przyjętego (ocena branżowego tygodnika Famitsu 37/40) przez mieszkańców KKW Niestety, ale na grę NAMCO przyjdzie nam jeszcze trochę poczekać bowiem w angielskojęzyczną wersję szarpniemy nie wcześniej niż z końcem czerwca 2004 Mowa oczywiście o rynku USA, bo na temat edycji PAL w firmie "nikt nic nie wie" [shi]



GaCek dostanie swoją "Drummanie"

Gotha Force

Producent: CAPCOM
Date wydania: Grudzień 2003 (Japonia)

CAPCOM stoi za developingiem nie tylko takich killerów, jak DEVIL MAY CRY czy RESIDENT EVIL, ale także nowych, świeżych pozycji. GOTCHA FORCE będzie jedną z nich: kombinacja shooterka, bijatyki i kolekcjonowania mechów - całość przyprawiona szczyptą strategii. Wybuchowe mieszanka? Wszystko okaże się pod koniec grudnia, kiedy to gra zawita do macek GameCube'ów (Japonia). Pomijając infantylny storyline mówiący o walce z kosmitami w celu ratowania świata, przejdźmy do meritum. Kontrolujesz grupką mechów-zabawek, nazwanych Borgami, walcząc przeciwko innym, złym robotom ("dwóch na dwóch", maks do czterech Graczy). Owe mechy w pewnym sensie będziesz sam tworzył (czy raczej modyfikował), nadając im pewne cechy i słabości - ogólnie do zdobycia ponad setka robotów. Borgsy posiadać będą rozmaite funkcje niektóre mogą toczyć się niczym czoło, inne



natomiast momentalnie unieść się w powietrze i zaatakować wroga firebalem, ale generalnie jedno potrafić mają znakomicie porządnie przywalić w przeciwnika:). Co ciekawe, jeżeli będziesz kooperował ze swoim znajomym, będziesz mógł połączyć się z nim, formując potężniejszą maszynę, która naturalnie olerować ma większe możliwości. (...) Zabawa ma być szybka i wściekła, zapewniając mnóstwo akcji - elementy taktyczne skupiać się mają jedynie na podejmowaniu decyzji, którego z wojowników użyjesz w danej walce. Proste sterowanie i wiele zróżnicowanych opcji multiplayerowych pozwolić mają na zabawę nie tylko starszym, ale PRZEDE WSZYSTKIM najmłodszym Graczom. Zresztą sam Hitomi Nishimoto, producent gry, podkreśle, iż w dobie tworzenia gier w znacznej mierze dla starszych wyjadaczy, developerzy zapomnieli o młodszej widowni. Grafika prezentuje się raczej słabo, ale zjadliwie (niektóre lokacje to podwórka, pokoje dziecięce itp.) - bije po oczach cartoonowym stylem. Teksturki są przyzwoite, ale niedmiaru polygonów tu nie uświadczycie. Premiera wersji "zrozumiałej" na razie nie jest znana. [play]





PIGUŁA

krótko i na temat

Pojawiły się w Sieci pogłoski, jakoby znakomicie zapowiadający się STARCRAFT GHOST spod ręki BLIZZARDa uzyskał czasowy exclusive w wersji na Xboxa. Ba, miałby też zostać skasowany z listy wydawniczej jeśli chodzi o konsolę Big N Na szczęście zdecydowanie zaprzeczył temu producent, w liście wystosowanym do Graczy zapewniono, że gra ukaże się w tym samym czasie na wszystkie trzy konsole nowej generacji (swoją drogą, już nie takiej nowej,). Kiedy zatem? Do dziś nie wiadomo; mówi się o I kwartale 2004, przy czym konkretnej daty nie ma. [shi]

Z dużym rozmachem reklamowana przez CAPCOM produkcja KILLER 7 ukaże się natererie Stenów Zjednoczonych dopiero 30 czerwca 2004 - poinformowało Big N. Nieco wcześniej gra powinna trafić w ręce Japończyków, z kolei mieszkańcy Starego Kontynentu jak zawsze poczekają najdłużej – tu wstępnie mówi się o jesieni 2004. [shi]

Po tym, jak skasowana została z listy wydawniczej GaCka strzelanina TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES (ostatecznie gra ukazała się niedawno tylko na PS2 i Xboxa), wydawać się mogło, że posiadacze konsolek firmowanych marką NINTENDO nie będą już mieć okazji szarpnąć wykreowanym przez Arnolda Schwarzeneggera bohaterem. Tymczasem ATARI ogłosiło, że na lato 2004 przygotowuje TERMINATOR 3. REDEMPTION - zupełnie nowy tytuł, w którym przejmiemy rolę legendarnego T-850. Widok TPP i klasyczna jatka w stylu „strzelaj do wszystkiego co się rusza". Będą też wersje na PS2 oraz X-e. [shi]

Jedna z nielicznych, ba, jedyna produkcja utrzymana w klimatach shootera FPP, przygotowywana w formie wyłączności na Cube'a. GEIST powstaje przy udziale developera N-SPACE, który, co ciekawe, ani nie jest wewnętrznym studiem NINTENDO, ani nawet nie jest firmą z gatunku 2nd party dev., mieszcząc się dopiero w koszyku określanym mianem 3rd party dev Chłopaki mają na koncie m.in. DUKE NUKEM: TIME TO KILL (PSX). Gra nie powala warstwą wizualną, nie będzie nawet w jednej



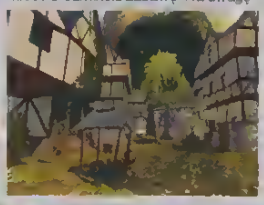
dziesiątej tak dobra jak HALO 2 czy HALF-LIFE 2 (obie Xbox), ale na beznybiu i rak ryba, jak to mówią. Kilkanaście misji w trybie single, multiplayer z wykorzystaniem opcji Deathmatch, Team Deathmatch oraz CTF (maksymalnie 4 Graczy, dzielony ekran lub po LINKu). Premiera być może jeszcze w I kwartale 2004. [shi]

Galleon: Islands of Mystery

To jeden z tych tytułów, na ktorych czekanie zdaje się ciągnąć w nieskonczonosć Toby Gard, współtwórca postaci Lary Croft, a zarazem pierwszej części TOMB RAIDERa, anonsował GALLEON ISLANDS OF MYSTERY przed prawie trzema laty

Najpierw były wstępne szkice, pozniej krotka cherakterystyka fabuły kilkanascie miesięcy temu pojawiły się pierwsze zdjęcia Od tego momentu cisza. Az do dziś, kiedy to INTERPLAY (wydawca na USA) opublikował garść kolejnych szczegolów oraz rzucił kilkoma nowymi obrazkami Sprawe pierwsza pojawiły się plotki dotyczące wersji PS2 oficjalnie jednak nie jest one potwierdzona Oficjalnie trwają prace wyłącznie nad edycjami na konsolki MICROSOFTu oraz Big N Gra będzie klasycznym więcz podręcznikowym przykładem gatunku action-edventure Charakterystyczne lokacje eksploracja których stanowi zasadniczy cel zabawy nie mniej charakterystyczna kamera TPP, czyli widok zza pleców bohatera, wszystko przyprawione prostymi zagadkami Panuje klimat piratów czasów kiedy to w modzie były opaski na oko i wyprawy po skarby, ukryte oczywiście ne jakiejś zapomnianej przez swiat wyspie Tja. Główną postacią, wokół której kręci się linia scenariusza, jest kapitan Rhama Sabner, przy czym rozgrywka pozwoli wcielić się jeszcze w kilku innych bohaterów. Powyższe umożliwi opcja pozyskiwania nowych członkow tworzonej przez nas samych załogi Daje nem to szerszy wachlarz możliwosci kazda posiada zroznicowane umiejętności np walki co w konsekwencji powinno nieco urozmaicić zabawę Na uwagę zasługuje sześć światów (wysp) połączonych zgrabnie wątkiem fabularnym skupiającym się wokół pewnego tajemniczego artefaktu Widać ze Toby poszedł po linii najmniejszego oporu - trudno mu było uciec od motywów z TOMB RAIDERa Nie zmienia to jednak w niczym







■ Jestesmy ciekawi co z tego wyjdzie, wszak mocno tu palce tworca storego, dobrego TOMB RAIDERa

faktu że dla fana podobnych gier GALLEON IOM jest pozycją juz obowiązkową i pozostaje tylko mieć nadzieję na szybką premierę. Dokładne data wciąz nie jest znana ☐ [shive]

Producent: SCI
Data: 2004

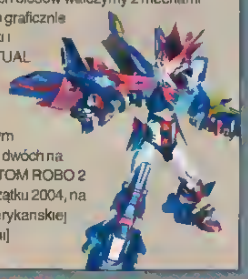
pigula

Oto jak wygląde lista najlepiej rozchodzących się gier na GaCusia w Europie ponizsze zestawienie obejmuje pierwszy tudzież sprzedazy miesiąca grudnia.

1. Mario Kart: Double Dash!! .... NINTENDO
2. Medal of Honor. Rising Sun .... EA
3. Need For Speed Underground .... EA
4. Lord of the Rings. The Return of the King .... EA
5. Merlo Perty 5 .... NINTENDO
6. Star Wars· Rebel Strike .... LUCASARTS
7. FIFA 2004 .... EA
8. Tony Hewk's Underground .... ACTIVISION
9. True Crime Streets of L.A .... ACTIVISION
10. WWE Wrestlemania X8 .... THD

Momentalnie na pierwsze miejsce wskoczyło MARIO KART DOUBLE DASH!! co nikogo w branzy nie dziwi Recenzja w numerze niezaprzeczalny must-have dla posiadaczy "kostek" [shi]

Gra z gatunku "mały samochodzik jedzie po różowym" czyli zanosi się na hicior w Japonii) Chodzi o nową produkcję NINTENDO zatytułowaną CUSTOM ROBO 2 Tworzymy od samych podstaw mecha, a następnie przenosimy się na zamkniętą arenę, gdzie za pomocą roznych dziwnych ciosow walczymy z mechami podobnymi do naszego Wszystko graficznie utrzymane w konwencji kreskówki i zbliżone gatunkowo nieco do VIRTUAL ON MARZ (spod igły SEGI) Główny nacisk autorzy położyli na opcję zabawy wieloosobowej - rozgrywka przebiega w tradycyjnym "każdy na kazdego", trybie Versus dwóch na dwóch, lub Tag-team Mode CUSTOM ROBO 2 japońskie sklepy zaatakuje na początku 2004, na razie nie potwierdzono wersji amerykanskiej bądź tym bardziej europejskiej [shi]



PÓŁ POLSKI KUPUJE W ROBSONIE • SPRAWDŹ DLACZEGO!

CERTYFIKAT NISKIEJ CENY I WYSOKIEJ JAKOŚCI
NISKA CENA
2003

ROBSON
www.robson.pl
szukaj co miesięcznej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl

od 649 PLN
gry od 29,-

PlayStation
od 249 PLN
gry od 29,-

Limited Edition

PlayStation 2
od 649 PLN
gry od 29,-

GAME BOY
od 209 PLN
od 449 PLN
gry od 29,-

Dreamcast.
od 279 PLN
gry od 29,-

• SPRZEDAŻ KONSOL
• AKCESORIA
• GRY SPRZEDAŻ, SKUP, WYMIANA GRATIS
• PROFESJONALNY SERWIS
GWARANCYJNY I POGWARANCYJNY, "POPRAWKI PO SERWISANTACH"
• DOSTAWA TOWARU W CIĄGU 24h
NA TERENIE CAŁEGO KRAJU
• RATY 0%
• GWARANCJA
NA WSZYSTKIE ARTYKUŁY

UŻYWANE 30% TANIEJ

GAMECUBE
od 499 PLN
gry od 29,-

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII

01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: (022) 436 19 66, 501 151 101, SERWIS: 501 08 44 88
e-mail: robson@robson.pl zapraszamy PN-PT 11.00-19.00 BEZ SMS-ÓW

PÓŁ POLSKI KUPUJE W ROBSONIE - SPRAWDŹ DLACZEGO!

PS2 wyścigi • Polyphony • wiosna/lato 2004

GT4 Prologue







GRAN TURISMO 4... PROLOGUE. Dla niektórych może się okazać absolutną rewelacją, jednak ja postrzegam ten produkt jako ikonę chorych czasów, w których komercja wdziera się pod strzechy "na chama". Bez rewelacji, bez oponentów... bez sensu?

Komercja wdziera się wszędzie wlewa niczym woda w zakamarki kultury Film "Kill Bill" został pocięty na dwie części bo Tarantino od 6 lat nie wypluł nic na rynek, a przecież trze z czegoś żyć Sena gier CODEMASTERS, w których "menadżerujesz" poszczególne kluby piłkarskie A teraz jeszcze PROLOGUE - zajawka GRAN TURISMO 4 Niepokojący to znak, za wkrótce każdy tytuł będzie można sprzedać 2 razy, zarabiając przy okazji na wygłodniałych Graczach Spece od marketingu oczywiście wymyślili bajeczkę iż akcja powstała z myślą o nowicjuszach, którzy jak dotąd nie mieli styczności z seną, zaś wyjadacze niechaj oswoją się z zapowiadanymi zmianami pod kątem modelu jazdy Jeszcze chwila i ale rozpieczę

Na pierwszy ogień idzie tryb School Mode, czyli nauka jazdy Można go przyrównać do licencji znanych z poprzednich części, które zdążyły mi wyjść bokiem, aczkolwiek uczą one w rzeczy samej pokonywania stałych, charakterystycznych fragmentów tras, nie są zaś nastawione głównie na masterowanie czasów Ot, np do samochodu zostaje wrzucony elektroniczny ogranicznik prędkości - pędząc w zawrotnym tempie rzędu 50 km/h musisz pokonać całe okrążenie, trzymając się wyznaczonej linii wskazującej optymalną trasę przejazdu pokonywanie łuków (ostre ścinanie), wychodzenie z zakrętów po zewnętrznej, praca gazem i hamulcem na co bardziej ostrych łukach Słowem wszystko to, co fan ma we krwi Z innych ciekawych zadań przytoczę np. slalom pomiędzy pachołkami czy też jazda "po ósemce" (musisz przewrócić wszystkie pachołki wytyczające trasę przejazdu) Co ciekawe, zaliczenie każdego jednego testu choćby na "brąz" zapewnia nowe auto w garażu, którym możesz śmigać bez oporów w trybie Arcade (wyjściowo 12, docelowo niemal 50)

Przejdę zatem do konkretów W PROLOGUE (Arcade Mode) znajduje się jedynie 5 tras Tak, dokładnie tyle pięć



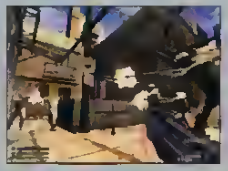
Tsukuba Circuit (tor ten zagościł w wersji GT4 TOYOTA PRIUS, która to miesiąc temu nielegalnie wyjechała z japońskich salonów samochodowych w których gościła jako ekspozycja stała) New York, Grand Canyon, Fuji Speedway, Citta di Ana O ile omawianie typowych torów (Tsukuba oraz Fuji) sobie odpuszczę, przekażę kilka zdań na temat tras miejskich New York, co oczywiste to tętniące życiem miasto - specjaliści z POLYPHONY odwzorowali je w sposób budzący respekt (tak się składa, iż od czasu do czasu zerkam przez kamery internetowe na owe miasto toteż zatkało mnie na widok szczegółów) Generalnie jestem wniebowzięty - tak za sprawą widocznych detali, jak i technicznego ciężaru tej trasy (sporo nawrotów i szykan) Citta di Ana - włoska miejscowość z charakterystycznymi dla tegoż kraju zabudowaniami i wąskimi uliczkami Jest ciasno, cholernie trudno, urodziwie i klimatycznie Dodatkowo cieszą liczne zjazdy i podjazdy - wymagane ostre hamowanie No i kilka słów odnośnie Grand Canyon Szutrowy OS ma swój urok na drogę wskakują głupi kibice pstrykający fotki, aby w ostatnim momencie dać dyla Klimatyczne, dodające pieprzu rozwiązanie, aczkolwiek zepsuczone z seni SEGA RALLY Model jazdy na szutrach to nadal kompromis pomiędzy symulacją a arcade, jednak rajcuje jak cholera Co mnie zniesmaczyło, to niewidzialne ściany - nie można zjechać z trasy choć milimetr, czy też spaść w przepaść, nie wyrabiając się na ostrym łuku Paranoja

piguła

PS2 Dasz wiarę tezie, że niebawem odbędzie się premiera PlayStation 2? Tak "dwójki" nie PS3 Chodzi o Chiny państwo o największym współczynniku piractwa na świecie gdzie SONY zdecydowało się w końcu na launch swojej konsoli Dokładnie 20 grudnia, w pięciu największych chińskich miastach, m.in w Pekinie i Szanghaju, na sklepowych półkach oficjalnie pojawią się pudła z PS2 Ciekawe, jaką sprzedaż oprogramowania zakłada SONY, i czy liczba ta przekracza 10 sztuk gier rocznie) [shi]

PS2 O tym że za "wielką wodą" mają dobrze porobione w głowach, pisać nie trzeba Tym razem do sądu podane zostało TAKE2 Przez stowarzyszenie haitańskich grup etnicznych zamieszkujących na stałe w USA Chodzi o GTA VICE CITY, a konkretnie misję w której należy zabić grupę Haitańczyków Wg sporządzonego aktu oskarżenia, podobny motyw może doprowadzić do wzrostu poziomu agresji i rozprzestrzenienie się rasizmu (!) TAKE2 przyjęło naturalną linię obrony, twierdząc, że to tylko gra wideo opatrzona stosownym znakiem "od lat 18" i wszelkie inne odczytywanie intencji każdej z misji jest absurdalne Wpływy Haitańczyków były na tyle mocne, że sprawę w sądzie wygrali - wydawca został zobligowany do wypłacenia solidnego odszkodowania i musi usunąć niektóre teksty z najnowszych kopii gry wprowadzanych na rynek Świat zwariował. [shi]

PS2 Uruchomiona została strona **http://coldwinter.com** - promująca najnowszego "szutera FPP zatytułowanego COLD WINTER (PS2 oraz Xbox) Wprawdzie gra zapowiadana jest dopiero na



końcówkę 2004 roku, ale obejrzeć już można pierwsze dwa shoty i przeczytać pokrótce wątek fabularny Te pierwsze niezłe - graficznie, zwłaszcza jak na dość wczesne stadium prac CW prezentuje się zaskakująco dobrze Fabułę przemilczmy, bo zabawa i tak sprowadzi się do strzelania do wszystkiego co się rusza na ekranie i piątego dna w scenariuszu nie znajdziesz Wydawcą będzie VIVENDI, a za developing odpowiada mało znana grupa SWORDFISH STUDIOS [shi]



PS2 THE PUNISHER to najnowsza propozycja THQ, na którego polecenie grę tworzy znany developer VOLITION (m.in obie części strzelaniny RED FACTION) Jak sugeruje tytuł, dostaniemy konsolową wersję przygód kolejnego bohatera rodem z USA - wszystko we współpracy z Marvelem, posiadającym prawa do tej postaci Szczegółów brak i jedno co tylko jest pewne to to, że THE PUNISHER nie trafi w napędy posiadaczy PS2 (i X-ów) wcześniej niż w II kwartale 2004. [shi]

PS2 Za sumę niespełna 40 dolarów amerykańskich (ok 160 zł) Amerykanie mogą zaopatrzyć się w sprzęt widoczny na zdjęciu To pierwszy konsolowy pad z wbudowaną klawiaturą, umożliwiającą w miarę szybkie wklepywanie tekstu - przydatne głównie w grach sieciowych nie obsługujących headsetu Rozmieszczenie klawiszy i analogów niemal identyczne jak w oryginalnym DS2 Producentem jest japońska firma NYKO, która jak na razie nie potwierdziła wersji na Stary Kontynent [shi]









Zapytasz o oprawę graficzną? Cóż, sam w to nie wierzyłem ale POLYPHONY podniosło poprzeczkę jeszcze wyżej. Samochody wyglądają obłędnie (masa szczegółów obłe kształty, po prostu rewelacja, ZADNA gra nie może podskakiwać wyżej wała ZADNA!!!), wpakowano w nie, tak na oko, 30% więcej połygonów. Zaś otoczenie. Huh! Na temat Nowego Jorku wypowiedziałem już kilka słów, mieję zatem świadomość, że wszystkie detale ryją beret: np. ruchome reklamy, neony itp. Zdarzyło mi się co prawda dostrzec wyskakujące znienacka elementy, a nawet całe wieżowce, ale... Smaczku dodają również animowani kibice. Co prawda są to jedynie ruchome bitmapy, ale i tak nieźle "robią". Nie mniej widowiskowo wypada Citta di Ana - smegające oczy promienie słoneczne sprawiają, że micha cieszy się sama. Efektu spustoszenia gałek ocznych dopełnia bump-mapping, tyle że w wybranych miejscach



efekt został przedobrzony: np. na torze Tsukuba Circuit świetnie wygląda "chropowaty" asfalt, natomiast pseudo-trawa już nie bardzo, hiehie! Wkurza również aliasing. Tekstury są jeszcze ładniejsze, niż w przypadku "trójki", obraz ostry jak żyleta (PGR2 może pozazdrościć) a animacja trzyma stały poziom 60 FPS-ów. W tym momencie wypada jednak wspomnieć o sporym mankamencie "prologu", mianowicie o fakcie, iż nie zaimplementowano przeciwników. Czaisz temat? Tylko Ty sam, jak ten palec na trasach, które możesz podziwiać i śrubować czasy. Zaiste, ciekawe.

Premiera GRAN TURISMO 4 to będzie jeden wielki spektakl. Oprócz gry właściwej, na rynek trafi masa gadżetów, ze wspomnę o produkowanej z myślą o niej kierownicy Logitecha - GT Force Pro (sequel w prostej linii do kółka Driving Force, które zostało wyplute na rynek przy okazji premiery GT3). Oprócz tego Logitech majstruje nad "Sparco Racing Cockpit Pro Fighter Model" (szczegóły w numerze). Piszę o tym nie bez powodu, bowiem aby zczaić zapowiadane rewolucyjne zmiany w modelu jazdy trza będzie dysponować kierownicą właśnie. Ja, walcząc na

padzie nie odnotowałem porażających smaczków, aczkolwiek szpiedzy donoszą, że wrażenia związane z szarpaniem na kierownicy są konkretne. Pożyjemy, zobaczymy, mnie interesuje przede wszystkim pad. Ukróci się za to wszystkim wanetom, którzy uwielbiają arcade'owe akcje polegające na odbijaniu się od band - co mocniejsze klepy karane są 10-sekundowym ograniczeniem prędkości do 50 km/h. Hal (...) GRAN TURISMO 4, jak jak się spodziewałem, raczej nie przyniesie rewolucyjnych zmian. Nadal brakuje porządnego widoku FPP, możliwości dachowania, wizualizacji uszkodzeń itd. No i najważniejsze - ponieważ zabrakło oponentów, nie mogę się wypowiedzieć w kwestii ich inteligencji. Jeśli jednak nadal będą jeździć "jak po sznurku", to się potnę mydłem. Póki co wyłania się obraz kolejnego mission packa do GT2: nowe trasy, samochody, podciągnięta grafa. Mission packa który mnie nie przekonał do siebie. Niby fajnie jest, ale w końcu się porzygamy. Całe nadzieja w pełnej wersji, która uderzy u nas prawdopodobnie dopiero w wakacje 2004 r. - ma zapewnić masę zabawy a to za sprawą ok. 500 samochodów i ok. 50 tras. [hiv]

















piguła

Posiadacze dostępu do Internetu, a zarazem miłośnicy serii FINAL FANTASY powinni zajrzeć pod adres http://www.playonline.com/ff11us/index.shtml - udostępniono tam właśnie sporo informacji dotyczących sieciowego grania w jedenastą część tej zdecydowanie najbardziej popularnej serii gier. Większość materiałów dotyczy wersji na PC, która zadebiutowała w USA 28 października, ale pozostała część opisanych rzeczy pasować będzie także do edycji na PS2 - ta trafi do sklepów równolegle z dyskiem twardym współpracującym z konsolą SONY 6 stycznia 2004. [shi]

Procesy sądowe pomiędzy wydawcami gier są ostatnio w modzie. Tym razem na wokandę trafiła sprawa skierowana przez SEGĘ, domagającą się od EA udziału w zyskach ze sprzedaży gry THE SIMPSONS ROAD RAGE (wszystkie trzy konsole nowej generacji) lub całkowitego wycofania tego tytułu ze sklepów. Oskarżenie dotyczy również developera RADICAL ENTERTAINMENT. O co chodzi? "Błękitni" twierdzą, że TSRR jest całkowitą, wręcz ordynarną kopią ich przeboju - serii CRAZY TAXI, do której roszczą sobie pełne prawa. Fajnie, tylko idąc tym tokiem myślenia, można zapytać, jakim prawem wydali np. SONIC ADVETURES - to przecież platformówka, gdzie dopatrzyć się można elementów z MARIO 64. Oj SEGA, kiepskie gry ostatnio, mało tytułów, a tu jeszcze z takimi głupotami do sądu. [shi]

LUCASARTS szykuje dwie nowe produkcje spod znaku "Gwiezdnych Wojen". Obie charakteryzują się tym, że są na stan obecny w bardzo wczesnej fazie developingu, obie też mają umożliwiać rozgrywkę on-line. STAR WARS BATTLEFRONT ma być rasową strzelaniną FPP podczas gdy STAR WARS BATTLEFIELDS celuje w trochę innych target - zapowiadają rozbudowaną grę sieciową, w której walczyć może ze sobą nawet do kilkudziesięciu osób. Potężne mapy, szereg pojazdów do wykorzystania (naziemne latające), duża swoboda działań "Się zobaczy". [shi]

W SONY zacierają ręce na myśl o zyskach, jakich już przysporzyła firmie kamera do PS2. Oprócz liczenia pieniędzy, trwają prace nad kontynuacją EYE TOY PLAY, czyli zestawu rozmaitych mini-gier wykorzystujących ten niepozorny sprzęcik. Sequel pojawi się w pierwszej połowie 2004 roku, tymczasem europejski oddział japońskiego giganta ogłosił konkurs, polegający na podsuwaniu pomysłów na nowe mini-gry. Najlepsze wizje Graczy zostaną nagrodzone i wykorzystane w EYE TOY PLAY 2 a nie zwycięzcow czeka sporo "gadżetów" SONY, m.in. telewizory LCD oraz zestawy kina domowego. Szkoda tylko, że formularz zgłoszeniowy dotyczy wyłącznie Brytyjczykow. [shi]

CARVE to tytuł najnowszych wyścigów skuterow wodnych, jakie w planach wydawniczych na I kwartał 2004 ma TAKE2.



Ścigać się będziemy po akwenach wodnych Europy, Ameryki Płn. czy Azji, m.in. po kanałach w Amsterdamie i w okolicach Wielkiego Kanionu - łącznie na ponad dwudziestu trasach. Nieźle prezentuje się zwłaszcza woda, widać że developer (ARGONAUT, to ci od obu części platformera CROC na PSX-a) włożył sporo pracy w ten element. Reszta już mniej ciekawa, włączając w to przeciętnie wykonane otoczenie - mało obiektów, słabe tekstury. Oprocz trybu dla pojedynczego Gracza przewidziany jest multi na podzielonym ekranie (maksymalnie 4 osoby) oraz zabawa on-line na serwerach Xbox Live (8 osob). Ciekawostką może być fakt, iż w Stanach Zjednoczonych CRAVE sprzedawane będzie za niespełna 20$, czyli niecałe 80 zł. Na Starym Kontynencie pewnie policzą przynajmniej dwa razy tyle. [shi]

RPG • Square-Enix • 2004

Final Fantasy XII

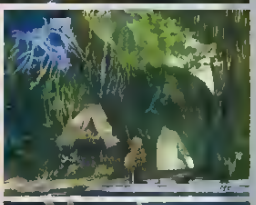


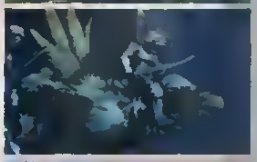
Prawdziwy przełom w serii - tak starają się zachwalić dwunastego FINALa jego twórcy, choć jednocześnie, jak możecie wyczytać z zamieszczonego obok tłumaczenia wywiadu, goście ze SQUARE-ENIX nie są skorzy od udzielenia wyjaśnień, na czym ta rewolucja będzie polegać. Mimo wszystko nowy projekt spod szyldu FF zapowiada się interesująco (a który nie!), zwłaszcza że nad jego realizacją czuwa tym razem nie kto inny, jak znany choćby z FFT Yasumi Matsuno. Oto informacje, jakie udało się dotychczas uzyskać.

Czy mowi Wam coś nazwa Ivalice? Nie mylicie się - tak zwała się kraina przedstawiona w obu taktycznych FINALach, takie też miano zostało nadane światu FFXII. Ivalice nie zapowiada się jednak na spokojne ustronie, a wprost przeciwnie, gdyż głównym tematem tej gry ma być wszechobecna wojna, prowadzona zwłaszcza o królestwo Dalmaska, na które najechały armia imperium Arcadii i Rozarii. Właśnie z Dalmeski wywodzi się para głównych bohaterów tej gry - marzący o zostaniu piratem złodziejaszek Vaan oraz wojownicza księżniczka Ashe, z której inicjatywy powstały walczące z najeźdźcami oddziały partyzanckie. Ich spotkania i związek będzie miał podobno kluczowe znaczenie dla fabuły, choć na razie brak na ten temat bliższych informacji. Przypomina mi to nieco dziewiątą odsłonę serii, zwłaszcza że nie wszystkich mieszkańców tego świata stanowić będą ludzie i ujrzymy tu wielu przedstawicieli znanych z FFTA ras Viera czy Bangaa (mam nadzieję, że nie będzie Moogliesow). Ich wprowadzenie ma zadanie wytworzenia w grze specyficznego klimatu opartego na różnorodności etnicznej i kulturowej, a nawet językowej i związanej z klasami społecznymi, wzbogacanego dodatkowo przez różnorakie style budownictwa, wzorowanego głównie na architekturze śródziemnomorskiej i Bliskiego Wschodu. Innym elementem budzącym skojarzenia z wydanym na GBA TACTICSem będzie postać Sędziego (Judge), czyli zakutego w pełną zbroję rycerza, który bynajmniej nie będzie czuwał nad przebiegiem walk, lecz wraz ze swymi "kolegami" sial terror pod sztandarami Arcadii. Z jego osobą związany jest również kształt logo nowego FINALa, w którym to ów Judge symbolizować ma dwa odlicza sprawiedliwości, reprezentowane przez dwa dzierżone przez niego miecze. Nadal jednak nie wiadomo, jak rozwiązane zostaną walki i jaki będzie im towarzyszył system (znając Matsuno zapowiadają się klasy zawodowe, ale to nic pewnego), co zwłaszcza w świetle szumnych haseł o przełomie w serii nie daje mi spokoju. Znane są natomiast informacje na temat grefiki, przede wszystkim można już "podziwiać" oblicza dwojga głównych bohaterów (ten Vaan wygląda jak syn Tidusa i Yuny), jednak jak

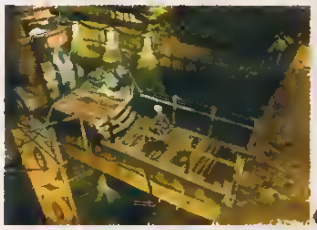












zapowiadają twórcy, obiekty mają się składać z mniejszej (niż w FFX) liczby polygonów, co owocować ma lepszą animacją i wspomnianą w wywiadzie możliwością swobodnego ustawiania kamery. Najbardziej jednak cieszy mnie fakt, że za ścieżkę muzyczną odpowiedzialne będą dwie sławy tej dziedziny, a mianowicie mistrz Nobuo Uematsu oraz Hitoshi Sakimoto (FFT, VAGRANT). [star]

Pluskwa playmana

Konferencje prasowe zawsze obfitują w wylew informacji, w końcu taka jest idea wywiadów. Tym razem na patelnię trafili panowie z teamu SQUARE-ENIX - Akihiko Yoshida (character designer), Hideo Minaba (art director) oraz Isamu Kamikokuryou (background director), obrzucając nas masą faktów dotyczących ich najnowszej produkcji RPG - FINAL FANTASY XII. [playman]

Czy możesz nam powiedzieć, jak działa system kamer w FINAL FANTASY XII?
H. Minaba: Kamerę można będzie odracać w pełnych 360 stopniach, w ogóle cały system kamer będzie zbliżony od tego, co ujrzeć można było w FFXI - widok z perspektywy pierwszej osoby. Nie pracujemy jedynie nad tym, lecz tworzymy również takie rzeczy jak... sufit, na który w tej części będziesz mógł luźno popatrzeć.

Wydaje się, że w serii FINAL FANTASY zapanował trend na młode, bardziej "zniewieściałe" postacie. Czy kiedykolwiek myślałeś nad stworzeniem bardziej męskiego bohatera?
(Na sali mnóstwo śmiechu przez określenie Vaane terminem "zniewieściały".)
Yoshida: W początkowych stadiach tworzenie bohatera był on bardziej "dojrzały i męski". Jednak kiedy zaczęliśmy kształtować konkretniej scenariusz, postać stała się taka... jaką widać dzisiaj.

W porównaniu do innych gier z serii FF, wydaje się, że tym razem poświęcono więcej uwagi statkom powietrznym. Czy będą one integralną częścią gry?
H. Minaba: W pewnym sensie tak, statki zajmą istotniejsze miejsce, chociażby jako miejsce jakiegoś wydarzenia lub po prostu środek transportu.

Wielu ludzi mówi o zmianach. Co zmieniło się najbardziej w FFXII względem poprzednich części?
H. Minaba: Zostałem poproszony o nie ujawnianie szczegółów dotyczących zmian. Wszystko, co mogę powiedzieć, to że gra będzie dawała nowe, "świeże" uczucia, ale także będzie szokowała w pozytywnym tego słowa znaczeniu. Mam nadzieję, że każdy, kto widział nasz trailer, zauważył zmiany w sterowaniu i grywalności. Jak bardzo wpłynie to na zmianę w grze, to już pozostawię Twoim przypuszczeniom.

FFXI jest wyłącznie sieciową grą, różniącą się od innych części serii. Czy FFXII będzie w jakiś sposób korzystał z Internetu?
H. Minaba: FFXII nie będzie przeznaczone na zabawę w sieci. Matsuno był zaangażowany z "Play Online" i nadmienił, że chciałby stworzyć produkcję w wersji on-line, ale w tej grze nie będzie takich elementów.

FFX ma wiele nieciągłości z Japonii. Z kolei po FFXII widać epore wpływy zachodnie. Czy myślałeś trochę o zachodnich Graczach tworząc grę? Czy uważasz, że przyjmą oni tę grę inaczej niż FFX czy FFX-2, z powodu zmiany stylu?
H. Minaba: Uważam, że opinie mogą być podzielone. Nie myślałem szczególnie o widowni zamorskiej. Gra jest dla wszystkich - dla krajowych i zagranicznych Graczy. Jednakże osobiście uważam, że część arabskiej kultury, czyli to co widzimy w wiadomościach, różnorodnych materiałach czy nawet w świecie muzyki, jest bardzo popularne w Europie. Chciałem pokazać ludziom, że istnieje świat, którego mogli nigdy nie zobaczyć ani poczuć.

Kamikokuryou: Podczas tworzenia gry nie myślałem jakoś szczególnie o Graczach z zachodu. Po prostu sprawdzam i odnoszę się od tych materiałów, odnośników i rysunków - wszystkiego, co może wpaść mi w oko. Jeżeli uważam, że dany element jest dobry i ciekawy, to oczywistym jest fakt, że chcę go wykorzystać. Cały świat, który widzę dookoła mnie, może stanowić potencjalnie inspirację przy tworzeniu przeze mnie gry. Dla przykładu: butelka która stoi na biurku. Będę się na nią uporczywie patrzył, aż w końcu wpadnę na jakiś pomysł, w którym pomoże mi właśnie owa butelka. Oprócz tego przeglądam sterty przeróżnych materiałów i odwiedzam kraje - po prostu spoglądam na rzeczy, które istnieją.

Yoshida: Uważam, że wielu członków naszego zespołu jest wielkimi fanami nie-japońskich gier. Przykładem tego było stworzenie VAGRANT STORY, w którym staraliśmy się zawrzeć jak najmniej japońskich elementów. Jednakże nie chcieliśmy tworzyć FFXII na tej samej zasadzie i mam nadzieję, że grając w najnowszą część FINAL FANTASY nie odniesiecie wrażenia, że staraliśmy się wtłoczyć w grę maksymalnie dużo zagranicznych elementów.

Niektóre urywki trailera zawierały "ciemne wejki". Czy są jakieś epoki historyczne lub wojny, które wpłynęły na ich design?
H. Minaba: Prawdopodobnie Imperium Rzymskie - może troszkę wcześniej. Wielu z naszych ludzi "czuło" tego wpływ.

Jak wiele osób znajdzie się w drużynie? Czy będzie to standardowy system 3-osobowy?
H. Minaba: Tak, będzie trzech członków drużyny. Co od raszty możesz jedynie spekulować. Będziemy ujawniać więcej informacji pod koniec tego roku.

Czy w grze będzie wpleciony wątek miłosny?
H. Minaba: Oczywiście, jest bohater i bohaterka, więc musi być jakiś rodzaj związku. Jednakże ten "układ" może nie być tak oczywisty lub poważny, jeżeli chodzi o miłość, jak we wcześniejszych grach.

Czy od strony artystycznej jakieś gry wywarły na Tobie wrażenie?
H. Minaba: Tak, stara japońska gra której możesz nie znać - Genpei Toumaden Kannon' (znana jako "Samurai Ghost" na PC).

Yoshida: METAL GEAR SOLID 2. Nie mogę się doczekać części trzeciej! -

Kamikokuryou: Cała seria FRONT MISSION, mimo tego że jest to nasza własna produkcja.

Wielkie podziękowania dla serwisu www.ign.com za udostępnienie materiałów.

GRY A POPKULTURA

Radosnej jutrzenki szukanie

Na grach świat się nie kończy Truizm to w swojej blahej pełni, ale patrzcie głębiej, zawsze dalej z ezerszej perspektywy! Gry bez kontekstów nie istnieją, są przecież takim samym wytworem myśli, pracy twórczej, są produktem ektu woli, jak inne przejawy kultury A z tej czerpią gry całymi garściami - z kultury, dorobku naszej myśli - rzec to trzeba głośno, rzec to trzeba dobitnie! Niech echo tego zdania pobrzmiewa w Waszych umysłach przy lekturze aseju, i po niej Pytać będziemy czy jest wysoko, czy nisko czy elitarnie, czy popularnie, i gdzie znaleźć w tym wszystkim sztukę? Rzeczy to najpierwsze, priorytetowe, bo czyż nasza natura - prawdziwego Gracza, bo do tego kieruję te słowa, nie jest żagwią, która taknie poznania istoty swego ognia?

Teraz, przez chwilę poderwani tym zgrabnym wstępem, opadnijmy nizej, na ziemię, aby odpowiedzieć na postawione pytania, bo tylko stąpając po twardym gruncie mozemy rozważać, gdzie się znajdujemy Rozwój gier to długotrwały i całkiem skomplikowany proces Wszystko zaczęło się od banalnych pomysłów które wtedy nie były wcale takie oczywiste od prostych odwzorowań rzeczywistości Piszę "prostych", bo grafika stanowiąca ówczesną oprawę była na poziomie elementarnym, a i aspiracje twórców nie były najwyższe Chodziło po prostu o zapewnienie zabawy, nowego systemu rozrywki - co ciekawe, nie tak bardzo różnego od choćby tenisa stołowego, czy strzelnicy na jarmarku. To wiśnie wtedy, w epoce 8 bitów kształciły się trendy i sposób postrzegania gatunku, który ewoluował, aby dojrzeć do dzisiejszej postaci - formy, o której wtedy mógłbym tylko marzyć, albo raczej, prorokować Zatem jak to wyglądało w epoce gry prymitywnej, bo takiej można użyć nazwy?

Gier nie traktowano poważnie, nie tak jak jest to dzisiaj w zwyczaju Chodzi zarówno o brak medialnych burzy typu wszelakie targi, imprezy branzowe, magazyny etc , jak i sam stosunek przeciętnego Gracza do novum Była to przecież ciekawostka, raczej efemeryda, być może coś większego i trwalszego, ale nadal zabawna nowinka. To myślenie zweryfikowano jednak szybko, od czasu zmian w grafice - zadziałała ona jako element decydujący - nasza wieczna dominanta ("Krzyk duszy ..." w #75)! To ona ograniczała dotychczas pole działania, rozumienia, interpretacji Teraz, wraz z jej rozwojem, argumenty przeciwko grom, jakoby były sezonowym zjawiskiem, wybrykiem znudzonych informatyków, przestały mieć prawo istnienia. Bo gry wraz z przeobrażeniem się w swą właściwą formę, stały się bardziej skomplikowane, zaczęły nieść ze sobą pewne treści, wprowadzono wreszcie pierwsze formy narracji, fabuły (oczywiście istniało to wcześniej, tylko że w formie eurowego tekstu - pamięta ktoś "Zorka"?) Wraz z możliwością graficznego przedstawiania zdarzeń, które dotychczas kończyły się na poziomie najbardziej elementarnym - z uwagi na poziom techniki - otwarły się przed grami drzwi sezamu Sezamu kultury. Wszystko co znał człowiek, znalazło wkrótce odbicie, mniej lub bardziej udolne, w elektronicznej rozrywce Przygodówki i eRPeGi z lyejącami odniesień do książek czy sytuacji charakterystycznych w stosunkach międzyludzkich zaczęły się mnożyć z zaskakującą prędkością Nie tylko one "symulatory" wszelakie, sportowe, lub inne, wojskowe czy nie - bo idzie nie tylko o dzisiejszą konotację tego słowa, tylko o bardziej luźną, w sensie zwykłego (niezwykłego?) odwzorowania jakiejś dziedziny życia (a więc zaliczymy tu pełną gamę istniejących gatunków strzelaniny, zręcznościówki, bijatyki itd). Jasne stało się, że wszystko może posłużyć za materiał na grę, i co ciekawe będzie do tego etrakcyjne W rezultacie przyszła wielka zmiana w mentalności Graczy Po pokonaniu bariery grafiki, która nie mogła niegdyś stanowić punktu oparcia dla bardziej ekomplikowanych sytuacji, teraz rozprawiono się z mitem dziecięcego charakteru rozrywki elektronicznej I nie ma co ściemniać obrazu największą zasługę na tym polu przypiszemy twórcom tworzącym na pierwsze komputery, bo konsole jakoś długo opierały się tej naszej "dorosłości" Co przyszło z nową falą? Całkiem inne treści, które zaczęto umieszczać w grach! Dyskurs o wartościach ważnych, fundamentalnych, jako przykład przypomnieć trzeba choćby początki serii FINAL FANTASY, wątki erotyczne (tu prym wiodły z początku komputery), elementy prawdziwie brutalne itd Zaczęto też dawać coraz smielsze znaki, że twórcy nie poruszają się w próżni, a w uniwersum kulturowym - przestrzeni kontekstów Odwołania do przeróżnych tradycji przestały w końcu dziwić, tak za np nikt dzisiaj po przywołaniu summona Gilgamesza czy Odyna w ósmym "Fajnalu" nie będzie specjalnie zdziwiony - to najlepszy dowód na to, że ten ładunek kulturowy istnieje, funkcjonuje w najlepsze - bal - jest pożądany nawet w grach traktujących o "fantastycznych" światach! Pokonano większą część drogi ku swobodzie grafikę, wiek odbiorców i treść Stąd już niedaleko do obecnego stanu Do wyzwolenia

Widzę pewną analogię między filmem a elektroniczną rozrywką. Obie dziedziny aktywności ludzkiej rozpędzały się w klimacie plebejskim, dosyć prymitywnym, a później dopiero rozbłysły jak nowe słońce, w całej swej chwale Antoine, ojciec braci Lumiere powiedział po pokazie w Grand Cafe do Georga Melesa sławne zdanie: "Kino nie ma żadnej przyszłości" Widzicie związek z grami, któż je brał całkiem poważnie kilkadziesiąt lat temu? "Nie wierzyłem, że kinamatograf potrafi przyciągnąć czyjąś uwagę na szereg godzin". A jednak... Zdarzały się wizje optymistyczne. "Le Megasin Pittoresque"

Sciera sciera@pslextreme.pl

dziedzina: ogólno-arcadowo-wyścigowa

aktualnie męczy: Mario Kart DD!!, PGR2, Socom 2, Beyond G&E



Wraz z nowym rokiem zostałem zdopingowany do działania. Sorry guys, przegiąłem. Jako maszynista tego pociągu, zamierzam wysiąść i przyjrzeć mu się z boku, wypruć stałych gapowiczów i ruszyć w dalszą podróż po nie zardzewiałych torach. Nowa posadzowe miło widzieni. Widzieć drzwi zamykać! (...) Tradycyjnie nie wiem co mam napisać, bo w przeciągu ostatnich tygodni siedziałem tylko przez ekraunami (konsola/komp) i nie mam pojęcia, co się w świecie dzieje (telewizję od i czytam jakieś pół roku temu, dla zaoszczędzenie czasu). Czasami ktoś tylko powie, że smigłowiec spadł, że jakiś mecz był te kilkoset milionów ktoś ukradł i uciekł do dalekich krajów. A co mnie tam, ja mam swój własny świat. Raz jestem komendosem, kierowcą za kilka godzin kobietą (REYOND), a potem siedzę wygodnie w fotelu i składam do kupy tę "broszurę". Żyć na umierać - tak mogłoby się wydawać. ( ) Pozdrawiam wszystkich, którzy mają problemy z okiesleniem pierwszej gry po polsku na PS2 Kolargol z Krakowa, jak tam nacka na Dworcu? Mówiłem Ci, że w redakcji em podpisz (...) Za koniec, z okazji świąt, życzę sobie, żeby mnie żona nie biła za granie na konsoli

Kim chciałbym być w branży gier: grafikiem lub projektantem poziomów

---

Koso koso@pslextreme.pl

dziedzina: konsolowe archeologie

aktualnie męczy: Mario & Luigi, THUG, SILENT HILLe



I znów jak 30 lat temu, los postawił nam na drodze do Niemiec Anglików i Walijczyków! I jeszcze kilku innych okupantów to statystyk! Piękny jesienni polskiej piłki ciąg dalszy) Przed kilkoma godzinami rozlosowano koleżanki i undę Pucharu UEFA i już kotłuje się we mnie na myśl o starciu z Zobojedami - losowania nie mogło być pomyślniejsze W Champions League też niezła para, Bayern Real hm Po tym, jak Gradin uporał się z Manchesterem City, pół Polski było świadkiem tragedii, jaką zgotował najbardziej znany trekterzyści w Europie Wstyd Pozostaje liczyć na groteskowe (patrz tytuł lokalny? nie tylko) A jeszcze pół roku Shiva skwitował mój zachwyt nad Gradinem słowami "ty, ale to są wieśniaki". Hm, trudno ich winić, ze nie nabrali jeszcze wielkomiejskiego charakteru. A kibice to zupełnie tępaki, nawet nie wpadną na to, żeby w przeciwną drużynę porzucać nożami Masz rację Skive, typowe wiocha))) ( )I pamiętajcie, Chowajcie Windowsa Do Pierwszy! Pozdrowienia dla Marcina Mykowskiego wracaj do zdrowia, stary [S posyłamy Ci numer z naszymi autografami!]

Kim chciałbym być w branży gier: scenarzystą i chara-designerem

---

HIV hiv@pslextreme.pl

dziedzina: gł. wyścigi i pietformowki

aktualnie męczy: Manhunt, MK: Double Dashii, Beyond G&E



Informacja z administracji, jakoby przez najbliższe 2 dni miało nastąpić przerwa w dostawie prądu, sprawiła iż postanowiłem wystawić zapasy zarło na balkon (eko-lodowka). Fajnie, wszystko było w porządku, przynajmniej do momentu, gdy rankiem dnia następnego zostałem na balkonie widok pogorzelisko w nocy przebiegła ptaszyska rozerwały reklamówki i derwały się do zarcia. Naprawdy się do granic możliwości i dobre, mack mają, mają głupota ale szczególnie zdenerwowały mnie następstwa wszak po konkretnej uczcie wypada gdzieś oddać stolec. No, sorry, ptaszyska, ale je mie s***m w kuchni! ( ) Kolejny miesiąc solidnego szarpania. PGR2! GT4 PROLOGUE sprawiły, ze mocno się zatraciłem w wirtualnym świecie. Gdyby w MANHUNT można było zrobić taksiarską masakrę piłą spalinową byłoby cool! Też DOUBLE DASH!! cóż, pozytywna infantylność i "pure gameplay" I nie chcę krakać, ale mój synek - Kacperek już dziurzy ochocza pada, jest maniakiem elektronicznych gadżetów i chociaż jeszcze nie chodzi), więc ktoż wie co go czeka w przyszłości; poza tym ma 4 zęby ("królik",) i 2 kolejne w drodze, toteż jestem pogryziony jakbym spędził urlop w Racoon City ( ) LOL#1 już w kneskach, n-joy!

Kim chciałbym być w branży gier: scenarzysta, grafikiem

Kilu kilu@pslextreme.pl

dziedzina: grzebanie w sprzętech:)

aktualnie męczy: Prince of Persia: Sands of Time



Mam dość. Od kilku tygodni gdziekolwiek nie spojrzę, atakują mnie reklamy nowych tytułów. Prasa (nieko nieczynie kronizowa), telewizja - pół biedy, zawsze mogę zmienić kanał lub przerzucić stronę. Gorzej, za tego typu praktyki stosowane są, szczególnie teraz w okresie (przed)świątecznym także w przypadku Netu. Większość szanujących się serwisów już od pierwszej chwili, zanim jeszcze załaduje się strona główna atakuje gościa reklamami migoczące banery, pojawiające się nagle okienka... czym bardziej nachalne, tym lepiej. W koncu nic nie zachęci spragnionego informacji gracza skuteczniej, niż wielka migający pop-up, wyskakujący w taki sposób, by zasłonić czytany tekst. Rozdzieraj od reklam irytują jednak trella. Gratuluje ten w mi ożne dni celem ogrzania swych rąk wlącze PC, następnie loguje się do Netu i nadaje. Ostatnio najczęściej o "widzianych u kumpla" amulet orak PS2 i mocno bardziej ogólnie konsolach przez które PeCetowe gry stoją się "płytkie i prymitywne", vide Deus EX 2. Jak powiedział ktoś mądry 10 trolli jest stale, wzrosło jedynie ich liczba. A może to było o widzach "Kawalera do Wzięcia"? Ty rozum bez pozdrowień - te przekazę zainteresowanej (ki mumi) w temu)

Kim chciałbym być w branży gier: bezlitosnym recenzentem

Star star@pslextreme.pl

dziedzina: RPG i KRP

aktualnie męczy: Karpius, Finał Karpiasy X-2, Karp Commander



Niech żyją nadobne służby remontowe (OSR)! Co z tego, że początek zimy i czas na zmianę rur doprowadzających wodę! Przyszło więc czterech gości jak jeden mąż wpakowali się do ubikacji o wymiarach 1 x 1 5m, z tym że do pracy, tzn. ogłuszającego wiercenia zabrał się jeden, a reszta wspomagała go swymi czujnymi spojrzeniami. W dodatku jak to zazwyczaj bywa, gostkom omknęło się wiertło i przeciął ukryty w ścianie kabel, na szczęście nie doszło do większego zwarcia, ba mogłbym się pozegnać z włączoną właśnie konsolą. A propos konsol - non stop trwa świąteczny wysyp tytułów z których mozemy obłukać się m in pierwszy w historii sequel FINAL FANTASY (no razie w wersji NTSC) oraz parę innych, niezłych eRPeGów, pokuszę się nawet jakiś strategie i te nietuzinkowe tak więc jest o czym myśleć, jeśli chodzi o prezenty pod i honkę. Przy okazji Wesołych Świąt szybkiej zmiany kalendarza, silnie przepowiedni Nostradamusa i uwieńczonej suki osam walka ze Straszliwym Karpiem. Podatkom życzę nie tego bossa, lecz brakuje mi na to miejsce w dodatku niektórzy pewnie właśnie jedzą, więc mogliby mieć potem pretensje. Tą najskuteczniejszy jest Huczek do rozbijania kafelków

Kim chciałbym być w branży gier: scenarzystą, projektantem systemu

---

Myszaq myszaq@pslextreme.pl

dziedzina: krwawe strzelaniny i ckliwe filmy

aktualnie męczy: Beyond G&E, LOK: Defiance, Manhunt, Jak 2



Święta, Sylwester, przyszczenio noworoczne ("już nigdy się tak nie upiję, będę odkładać zadanie domowe i myć zęby przed snem") Standardzik. My mamy już numer 77, co podobno jest podwójnie szczęśliwe. Swoją drogą, gdyby to 77 odwrócić i wstawić pośrodku "0", to by wyszło "LOL". To nie może być przypadek. Z innej kaczki. Jestem zaskoczony. Proszę, proszę. Nasz redakcyjny kolega dorzekał się kariery na światowej skalę! Występił w najbardziej kontrowersyjnej, głośnej grze ostatnich czasów. Torba (foliowa) odgrywa w MANHUNT kluczową rolę. A ja mam tylko zdjęcie z Iluszam... Chlip, chlip. Swoją drogą gra jest niezła i choć buzuje na przemocy, mam duży szacunek do ROCKSTAR North, że chłopaki odważyli się i wydali coś takiego. Miło. Jo ostatnio trafiłem na kurs nurkowania i się wciągnąłem (dzięki mata!) Fajny sport. Czy do radą napisać recenzję pod wodą? Hmm... No kraiec pozdrowień Marcinie z Cieszyna, co mi na g-g nerwy napsno. Yo! Wesołych dla wasełych (święt dla ludzi)!

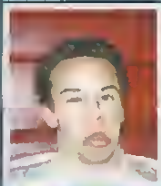
Kim chciałbym być w branży gier: ogólnym designerem gry, szefem od koncepcji i scenariusza

---

PARK HYDE PARK

Play
play.man@psxextreme.pl

dziedzina: PES-owe
aktualnie męczy: PES 3, Crash Nitro Kart, Manhunt



Okres przedświąteczny zawsze obfituje w wysyp giarek, no i mity wszystko sunie, aksturi cacy. Nurtuje mnie jednak jedno pytanie. Skąd, do jasnej cholery, SKĄD ja mam wziąć czas na granie w te wszystkie gry? CRASH NITRO KART (powrót jaskółczego oszołoma!), MANHUNT (takiej dawki brutalności trzeba mi było!), BEYOND GOOD AND EVIL (UBI SOFT powoli przechodzi samo siebie)... a co z resztą? Aaghhh! Czemu doba nie ma 48 bo! 72 godzin? I czemu PES3 jest takie zajo***ste? (...) Z cyklu mniej lub bardziej luksusy tekst roku... hy Scierra. "3 grosze do DOG S LIFE napisze jednak Torbo, bo on lubi psy" (Ś. i jak zwykle przekręciłeś – mówiłem o 3gr.). Nie mam pytań - HOTELI (Ś. o ja mam. Kiedy podadresuj mi teksty do Poradnika?) (...) Mam nadzieję, że w tym roku Mikołaj Mróz "da radę" gdyż w Sylwka prawdopodobnie uderzam w polskie gory. Jeżeli więc w przyszłym numerze nie zobaczycie mojej facjaty, to z pewnością przyspoło mnie lawina (nadzieja matko głupich buchnaho!). Gorąca buziaczki dla mojego słodziutkiego Aniołka, którego gorąco pozdrawiam! Pozdrowienia i uśmiech Was życzę Wesołych Świąt, Szczęśliwego Nowego Roku i aby w 2K4 wyszło jeszcze więcej killerów (może w końcu doczekamy się oceny "10"? Nooh, Scierra nie pozwala)!

Kim chciałbym być w branży gier: bitu-testerem lub scenarzystą

Raq
raq@psxextreme.pl

dziedzina: zręcznościowe
aktualnie męczy: Manhunt, Socom II, Conflict:DS II



Widzieliście grupy eliminacyjne do piłkarskich Mistrzostw Świata 2006? Dobrze, że trafiliśmy na Azerbejdżan - przynajmniej jest szansa, że nasze "orły" zdołają chociaż 1 punkt:) (...) Już po MAYDAY Polska 2003 i muszę przyznać, że było całkiem niezle (ale gorzej niż rok temu). Jeden kumpel tańczył całą imprezę w grubej kluzie z kapturem (na parkiecie było jakieś 30 stopni), natomiast inny znajomy (hi Hanzel!) zgubił się zaraz na początku imprezy, a kiedy odnalazł się koło 06.00 nad ranem - stwierdził, że świetnie się sam bawił. No comments. Playman jak zwykle dał ognia swoim strojem, prezentując zabójcze combo: dresy + skórzanu kosztyl (sic!) (...) W kwestii gier jest roku rozmaite, że nie wiadomo za co się łapać szczególnie polecam najnowszy soft od panów z ROCKSTAR MANHUNT. Swoją drogą, ciekaw jestem ile dzieciaków w USA zginie w najbliższych tygodniach od uduszenia workiem foliowym lub dźgnięcia kawałkiem szyby w tętnicę.) ( ) Weselych Świąt i niech Wam Święty Mikołaj przyniesie wymarzone gry!

Kim chciałbym być w branży gier: scenarzystą

Kali
kal@psxextreme.pl

dziedzina: rozrywkowa
aktualnie męczy: Goblin Commander, Dynasty Tactics 2

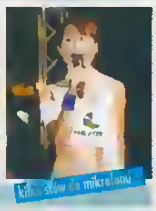


Św. Mikołaja można wysłać na emeryturę, bo zdecydowanie większą furorę robił roczej sam Mikołajowo konkretnie z różgą w łapę (aż chce się mrzakować, by na nią zasłużyć:) ! ...) Sporne w pociągach nie jest do końca bezpieczne. Wyczkodzisz po podróży na stację idziesz do sklepu i nagle orientujesz się, za coś jest nie tak, pani kioskarka obsługuje Cię lekko powstrzymując się od śmiechu, stegcy za Tobą mężczyzna w średnim wieku prycha z oburzeniem i odsuwa się na bezpieczny dystans, a dwie towarzyszki podróży niemalże turlają się z radości po ziemi. I wtedy spostrzegasz swoje paznokcie... mistrzowie wymalowane niczym w zakładzie kosmetycznym "Playmen Studio" (...) Mikołajki mikołajkami, ale ostatnie zdecydowanie bardziej "doły rady" Andrzejki. Było tak przesympatycznie, że o godzinie 15.00 następnego dnia musiałem wraz z kumplem stawić się na komisarzu... bo o 03.00 w nocy "czipsy przyszły". Sprawa jednak pomyślnie została załatwiona... hej, szczęście! My znamy wasze sztuczki)! Aha, Mazzi, jak jeszcze raz nie podpiszesz listy obecności na "zakraniu" w jakimś zacnym klubie, to wpadniemy w odwiedziny z Shiva i urządzimy Ci taki "wieczorek poetycki" ze całe natchnienia broń mieniuje Cię "Wikkacym Roku" !

Kim chciałbym być w branży gier: projektantem poziomów, muzykiem

Loki
loki@psxextreme.pl

dziedzina: sztafeta w spaniu przez płotki 4x4godziny
aktualnie męczy: współdomowników:), Crash Nitro Cart

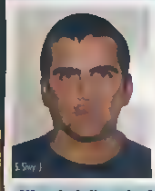


"Oj, ojczkie crazy" – powiedział Ruski zdejmując zegar z wieży. Cóż to się dzieje w państwie polskim... drużyna traktorzystów zagnie się z piłkarskim pucharem UEFA, premier szczęśliwie rozbije się helikopterem, a panu Czesiowi znów ktoś podprowadzi operaturkę do cudownej przemiany cukru drzedzy i wody w energetyczne napoje musowo uszczęśliwiające się po okolicy. Odkryłem w sobie zamiłowanie do pluskania w wodzie (chociaż medal twierdzą, że częste mycie skraca życie:) W termogardzkim Aqua Parku zdominowałem zjeżdżalnie rurowe w tym stopniu, że dzieci z wyciekiem szkolnych latarki do wychowawczyni na skargę za jakiś błędy pan non stop wpycha się w kolejkę. A co?! Niech się dzieci uczą ustępować starszym. Ludzie, na koniec zwracam się do Was z apelem. Zważajcie na siebie przy porannym oddawaniu moczu! Niby mega-bezpieczna czynność, a jednak można nieźle poturbować swoje "jestestwo". Dla przykładu można wyrznąć głową w kaloryfer albo co tam kto woli. Nie powiem, za wiem z autopsji, umawmy się, za kolega mi powiedział. Na koniec noworoczne pozdrowienia dla wszystkich Czytelników: najubawszy kur, gwałciciele chomików i podszczypywaczy cudzych cyców (dla tych trzech ostatnich grup wyjątkowo mało żartów!)

Kim chciałbym być w branży gier: scenarzystą

Mazzi
mazur@psxextreme.pl
www.psxex.com.pl

dziedzina: starwarsowe
aktualnie męczy: Jedi Academy, Morrowind: GOTY, Manhunt



Od dawna odczuwałem w moim życiu brak, który wreszcie zapełniłem. Nie! Tym razem nie chodzi o kolejną szybką znajomość z nowopoznaną kobietą. Pokonałem miechę do sportu i zapisałem się na pewną sztukę walki która teoretycznie przy dobrych wiatrach pozwoli mi za parę miesięcy za pomocą stopy wyciąć kurz na suficie. Jestem już po miesięcu mordarczych treningów kondycyjnych i naprawdę szczerze polecam wszystkim niezdecydowanym podobne katowanie, gdyż to uzdrawia nie tylko ciało, ale i duszę. Chodzę częściej uśmiechnięty i złapało mnie ochotę na posty i tłobuzowanie). Znalazło to odbicie w ostatnich tekstach, gdzie pierwszy raz pozwoliłem sobie bez wokanie uwolnić mój chory światopogląd co niekoniecznie spotkało się z opinią co wrażliwszych Czytelników (tób ich tkoskliwych współmałżonków). Uszy do góry, nie promuję picia procentowych trunków ani zachęcam do wbijania sobie igieł w żyłę o już na pewno nie zamierzam obrazać niczych uczuć religijnych (...) Szczęśliwego Nowego Roku wszystkim bez wyjątku! 2004 niewątpliwie do radę) □

Kim chciałbym być w branży gier: scenarzystą, muzykiem

GOPA Katowice
gopa@onet.trzaski.pl

dziedzina: piłka nożna
aktualnie męczy: PES3



Polska śmieszny kraj. Podobno jakieś naleśty robią czy coś. Czy mam pirata? Nie panie władzo, ja mam oryginalną windę taką samą jak mai kolędzy:) Ale co się dziwić, Bilus nas odwiedził i "polecił" od razu zabrało się za łapanie piratów. Jeśli ma wiadomo a co chodzi to chodzi o kasę. U mnie w Sieci zapanowało taka panika: że kompy przez balkony furgają (latają dla mieHonysow:) No i muszę kupić windę z mojego ciężka zaprecowanego zasiłku dla bezrobotnych.) A teraz pytanie: czy można wygrać mecz mając 0 strzałów na bramkę przeciwnika? Można. Spytajcie Virussa, głównego farcierza osiedlowego. Z tym łobuzem mam przyjemność grać w PES3 i czasami dostaję polpitacji serca, jak widzę jego wyczyny. Zero strzałów i jedna bramka. Nie, trzymajcie mnie, bo go wolnę! Ale ogólnie spoko z niego chłopak jakopek (...) No koniec pozdrowienia dla kubu pracującego czyli ekipy z forum 'extraymu' Maćko i towarzyszy z Marklowic, łobuzow z "łouzene" i wszystkich których znam. Pozdrowko + gorący buziak dla mego kochanego Aniełka-Moniki, bez której świat byłby dla mnie szary i ponury. Abe własnie wróciłem z turnieju EDEN CUP II, który wygrałem) i robię ze mwsiąc □

Gry, które chciałbym dostać pod choinkę: wystarczy mi PES 4

---

pisał w 1896 roku "Nauka da nam absolutną iluzję życia. Dlaczego nie miałaby dać samego życia?" W świecie gier, o jak dotychczas mocno młodzieżowo-rozrywkowym charakterze, trudno było o tak idealistyczne wizje. Ale teraz łatwiej ponieść się fantazji! Jak się okazało, film nie zapewnił tej "absolutnej iluzji" bo też pojawił się w świadomości nowy termin, którym jest interakcja. To tutaj właśnie, w bezpośrednim uczestnictwie w akcji, otwiera się nieskończone pole możliwości gier. Jeśli ktoś jeszcze nie widzi jego rozmierów, olbrzymich połaci ciągnących się po horyzont, cierpi na krótkowzroczność.

Po tym szkicu kolejnych faz rozwojowych fenomenu zwanego grami, czas powiedzieć, gdzie my, Gracze, się znajdujemy. Nie będę specjalnie odkrywczy jeśli umieszczę nas gdzieś w jednej z odnóg szerokiego pojęcia popkultury. Jesteśmy w większości rozpaczliwymi konsumentami, bez aspiracji dania czegoś z siebie, przeto przyjmujemy kolejny twór wysiłku intelektualnego, w tym przypadku chodzi o elektroniczną rozrywkę, aby zaspokoić swą próżność i ludzić się dalej. Że niby tymi konsumentami nie jesteśmy i dajemy coś z siebie. Ale gdybym powiedział tylko tyle, trąciłoby to dziennikarską fuszerką, płyciną, której mamy wszyscy serdecznie dosyć. Bo musicie wiedzieć, że to co jest popularne, komercyjne, zarabia na swego autora, nie musi być od razu jałowe i złe. Nie jest tak, że zachodzi prosta korelacja między tym, co jest wartościowe a tym, co nie jest "komercyjne". Igor Mitoraj, niezwykle utalentowany i znany już na całym świecie rzeźbiarz, zarabia na swych pracach miliony dolarów. Sprzedaje je największym potentatom finansowym. Mówi, że "Pieniądze dają wolność". Prawda to! Rzeźbiarz pracował ciężko całe życie, więc dlaczego, przy okazji, nie ma stać się dzięki swemu geniuszowi bogaty? Michał Anioł też był "komercyjny" i obrzydliwie bogaty (chociaż skąpy), jeśli iść już tym tropem. Pamiętajcie, że figura uduchowionego artysty, który tworzy z wewnętrznej potrzeby, jest produktem XIX wieku. Nie widzę przeciwwskazań, aby umieścić całe zagadnienie w kręgu popkultury i komercyjności. Odpowiadam na pytania postawione we wstępie: jest masowo, egalitarnie, co wiąże się przecież z przynależnością do pierwiastka "pop", ze mało pachnie "wysoką kulturą", by wyczuwać elitarność. I tu mógłbym skończyć, ale byłoby to zawieszenie niepełne.



CARPET INVADERS Janek Simon

Janek Simon to młody, pełen pomysłów artysta z Krakowa. Nie boi się nowych mediów i wykorzystuje odważnie ich możliwości. Sam uważa, że gdy "ktoś maluje obrazy, wynika to tylko i wyłącznie z tradycji, a nie jakoś bezpośrednio ze świata, w którym żyjemy". I dalej: "komputer jest nawet czymś bardziej naturalnym niż drzewo - jest o wiele bardziej naturalnym środkiem ekspresji niż farby olejne (...)". Nie interesujemy się jednak Jankiem tylko dlatego, że jest tak postępowy w poglądach - najważniejsze są jego interaktywne instalacje. Carpet Invaders, Bałwan czy Odlot 2003. Te są oparte na pryncypium wszystkich gier elektronicznych, a właściwie są nimi same w sobie, bo właśnie interakcja ich sednem. Simon mówi w sposób rozrywkowy, ludyczny, bo gry mają właśnie taki charakter, o rzeczach ważnych, jak kulturowa indoktrynacja, władza lub przemoc, a przez to unika znużenia, co często towarzyszy odbiorze "poważnej" sztuki. Musicie wiedzieć, iż głównym elementem projektu Carpet Invaders jest gra komputerowa, rzutowana na podłogę. Jest to klon powszechnie znanego przeboju - SPACE INVADERS. W instalacji wszystkie elementy tworzące grę pochodzą z dziewiętnastowiecznego kaukaskiego dywanu moditewnego. Ornamenty dywanu są bardzo podobne do grafiki z oryginalnej wersji gry. Całość obsługuje się padem, pomyślano też o charakterystycznym 8-bitowym dźwięku. Jan Sowa zauważył w 14. numerze magazynu kulturalnego Ha!Art., iż tutaj 'sztuką nie jest gra-dywan, ale to-ze-się-w-nią-gra'. I oto dochodzimy do istoty rzeczy: nie sama gra dziełem, ale nasza interakcja z nim. Bo cóż innego, jeśli nie ona? Na pewno nie komputer, ani software, czy wyświetlacz rzutujący poszczególne zaprogramowane efekty. Zauważcie też, że gra zaczyna występować w kulturze jako kontekst, dawniej była tylko jej przejawem, owocem wielkiego drzewa, który żywił się cennymi sokami, lecz nic nie dewal od siebie. To się zmienia. Czyżbyśmy byli świadkami ostatecznego wyzwolenia prawdziwej siły gier? Czyż to nie nasza upragniona jutrzenka, wiedza radosna?

Grając, pamiętajcie, że nie wszystko musi być "poważne", aby było wielkie. A sztuką jest sam akt, to, że się wchodzi w interakcję, zanurza w wirtualnej przestrzeni, czy będzie to ICO, czy ZOE 2, czy ZELDA. Oto moje przesłanie - że w popkulturze też można robić rzeczy piękne i radosne, bez nużącego patetyzmu i ducha ciężkości. "Tę koronę śmiejącego się, tę koronę z róż wam przerzucam ja ją, o bracia moi! Uświęciłem śmiech, o ludzie wyżsi, nauczcież mi się śmiać!" [Bartosz "Zax" Dewidowski - nasz nowy "praktykant" S. to już wiesz.]



"Tosamo" jeszcze lepsze



Gra zrobiła na mnie piorunujące wrażenie! Przez pierwsze 20 minut siedziałam na kanapie z koparą do ziemi, wykrzykując w kółko superlatywy przeplatane "przecinkami". Nie ma co narzekać na brak wielu nowych power-upów, które mogłyby tylko zepsuć sprawdzone już schematy - a tak przynajmniej od razu wiadomo o co chodzi jakby. Konfiguracja duetu (+pojazd), trzy klasy szybkości oraz wysokie AI rywali nie pozwolą Ci ot tak, zaliczyć wszystkiego w kilka dni. Pokłony biję dla silnika graficznego (wali mnie, że jest mało obiektów, za to 60 FPS-ów robi swoje - Shiwa marudzi), projektu tras, grywalności i przewspaniałego Multiplayera (we wszystkich odmianach). Że niby muzyka kiepska? A jaką byście chcieli? Techno? To jest najlepszy MARIO KART od czasu 16-bitowej wersji SNES-owej, a jeśli Tobie wydaje się, że CRASH też daje radę, polecam Ci nie przyznawać się do tego w gronie posiadaczy GaCka. [Mr.S]

Ocena: 9

MARIO KART = Double Dash!!

Gra zasuwa tak dynamicznie, że wszelkie pozostałe produkcje utrzymane w tych klimatach, łącznie z wydanym niemal równolegle CRASH NITRO KART, mogą co najwyżej cmoknąć się w tyłek.

Rynkiem wstrząsnęło. Solidnie, bo był to wówczas prawdziwy fenomen; w 1992 roku narodził się nowy gatunek gier wideo. Proste, zręcznościowe wyścigi kartów, ze kółkiem których zasiadła większość znanych postaci wykreowanych latami przez NINTENDO. Geniusz produkcji nazwanej Super Mario Kert (SNES) objawiał się przede wszystkim w prostocie rozgrywki oraz znakomitym intuicyjnym sterowaniu, a co za tym idzie w rajcowności nie dającej się zmierzyć żadną miarą. Jeśli tylko masz możliwość, spróbuj dziś odpalić owy tytuł na poczciwym Super Nintendo - jest tak samo wciągający, jak kiedyś. Ponadczasowość pewnych gier to piękna cecha, która objęła swoim ramieniem również późniejszą kontynuację MARIO KART 64 na N64. Przejście w 3D i, co za tym idzie, spory skok jakościowy, spowodowały, że Big N zapisało na swoim koncie kolejny szlagier, hit najwyższej próby. Wszystko pięknie, tylko to już historia.

Od dzisiaj nie muszę zbiegać do piwnicy po SNES-a, nie muszę się wkurzać na rozregulowaną gałkę analoga w padzie od N64. Ninny, dzięki!

Jeśli jesteś jednym z tych wiecznie marudzących malkontentów, którzy nawet nie zapoznając się z grą wiedzą już wszystko, że odtworcza, że mało zmian, że odgrzewane danie, możesz na tym akapicie zakończyć czytanie recenzji i zrobić coś oryginalnego - nie wiem, np. podrap się po głowie. Nie jestem antyjazdą nic nie wnoszących do gatunku kontynuacji. Tymczasem paradoks MARIO KART: DOUBLE DASH!! polega na tym, że gra mimo niewielkich zmian w stosunku do poprzedniej wersji z N64, jak mało która ryje beret. Do



wyboru dostaliśmy tym razem blisko dwudziestkę postaci, kolejno są to: Mario, Luigi, Diddy Kong, Donkey Kong, Daisy, Peach, Paratroopa, Koopa, Baby Mario, Baby Luigi, Yoshi, Birdo, Bowser, Bowser Jr., Wario, Waluigi. Podzielone zostały na trzy osobne kategorie, w zależności od wagi (light, medium, heavy), co zresztą uczyniono również - stosując ten sam schemat - z pojazdami. Cóż to w praktyce oznacza? Postać nie może być większe (cięższa) od pojazdu. Jeśli tak jest - nie może nim jechać. I tu dochodzimy do zasadniczego novum w serii.

Małą rewolucją nazwać trzeba wsadzenie do każdego pojazdu drugiego bohatera. Kartem jadą tutaj zawsze dwie postacie: z przodu siedzi kierowca, z tyłu pasażer. Tym samym po torze ściga się ze sobą jednocześnie aż szesnaście (osiem kartów) maskotek Big N, a gra wymaga od Ciebie kontroli obu postaci siedzących w pojeździe. Teraz uwaga, najlepsze. Każda para bohaterów (ot, choćby Mario i Luigi albo Diddy Kong i Donkey Kong) ma jakiegoś specjalnego power-upa. Dla przykładu Marian z bratem mogą wykonać tzw. Fireballs, czyli ogniste kule, którymi ładują później w przeciwników. Diddy Kong oraz Donkey Kong dostali Giant Banana, owoc który jest znacznie większych rozmiarów niż standardowy power-up tego typu, po wjechaniu na banana autko wpada w dość konkretny poślizg. Bajer polega na tym, że można wymieszać postacie! Za kierownicę wstawiasz Mario w roli pasażera obsadzasz Diddy Konga. Dzięki temu prostemu



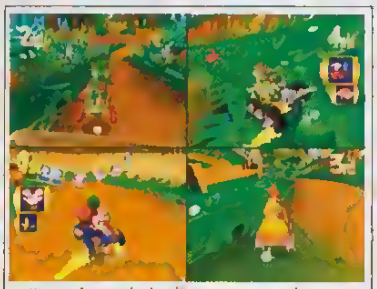
zabiegowi na trasie zdobyć mozesz juz dwa specjalne power-upy - zarówno Fireballs jak i Giant Banana. Jest jednak warunek, który trzaba spełnić - dopałkę odpalić może wyłącznie postać siedząca z tyłu, nie kierowca, totez konieczne staje się umiejętna przełączanie między nimi. Odbywa się to przez uderzenie na padzie w klawisz Z. Normalne standardowe power-upy są dla seri... standardowa: grzybki (Mushroom) zwiększające szybkość czy tez gwiazdki (Star) czyniące na moment pojazd niewidocznym dla innych. Pozostał doskonały patent z nabijaniem mini-turbo, gdy przy uzyciu L i R wprowadzamy pojazd w kontrolowany poslizg. Iskry lecące spod kół kolejno zmieniają kolor z zoltego na pomarańczowy i potem przechodzą w niebieski, co fajnie zrealizowano od strony technicznej. Nie zmieniło się też nic jeśli chodzi o szybki start (Rocket Start) - podobnie jak w warsji na N64, tak i tu należy z wyczuciem dodać gazu w chwili





■ Włochaty przygotowuje się do wypuszczenia banana. Trzeba przyznać, ze pomysł i realizacja nowego sposobu uzywania power upow wypada rewelacyjnie

klawisz Z dokładnie w tym samym momencie. Huh! A to nie wszystko, bo przy kooperacji doszedł jeszcze całkowicie nowy patent nazwany Double Dash!! (terez wiadomo, skąd podtytuł) Aktywuje się w momencia startu, jeśli obu grającym uda się poprawnie wykonac szybki start. Drugim trybem zabawy, wykorzystywenym wyłącznie przez jednego Gracze jest Time Trial. Charakterystyka zbyteczna. Dodam jedynie, ze mozna zrobić save "ducha", będącego zapisem naszego najlepszego przejazdu na danej trasie. Dalej memy tryby Versus oraz Battle. Ten ostatni stanowi swego rodzaju urozmaicenie klasycznych wyścigów: jeśli nam się chwilowo znudzą, bowiem bawić się tu mozna w [illegible] mini-gry. Shina Thief wymiata, choć widac zapozyczenia z CRASH TEAM RACING na PSX-a. No i jest jeszcze



■ W naszych warunkach split screen na czterech graczy pozostaje chyba jedyną alternatywą gry multiplayerowej sprobuj, bo na pewno się nie zawiedziesz.



ze znajduje się w sieci lokalnej LAN, podczas gdy w rzeczywistości nasz GameCube podłączony jest do globalnej pajęczyny - za pośrednictwem komputere PC, który jest wymagany. Trwają prace nad optymalizacją kodu programu, przy czym na chwilę obecną (wersja bate) da się juz bezproblemowo grać - w przypadku posiadania szybkiego łącza o przepustowości min. 256-512 kbps. Jeśli tylko ude się zełatwić Broandband Adapter, za miesiąc w

zapalenia się zielonego światła. Patanty te "robią" nia mniej niz w MK64.

Trybów rozgrywki udostępniono na tyle duzo, by zepewnić Graczowi przynajmniej kilkadziesiąt godzin zabawy na najwyzszym poziomie. I tu nawet nie chodzi o ilość, ale raczej o rozbudowanie, głębię. Głownym pozostał Grand Prix. W jego skład wchodzą trzy osobne puchary: Mushroom Cup (najprostszy), Flower Cup (średni) oraz Star Cup (najtrudniejszy). Jeśli miałeś do czynienia z poprzednimi edycjami MK, nie będzie dla Ciebia niczym odkrywczym, jeśli napiszę, ze mamy ponadto podział kartów na trzy osobne klasy w zaleznośći od mocy silnika: 50cc, 100cc i 150cc. Za zwycięstwo w każdym wyścigu przypada złoty medal (10 pkt.), za drugie miejsce srebro (8 pkt.) i za trzecie brąz (6 pkt.) - nic się nia zmieniło, bo i niewiele mogło. Grand Prix swoja prawdziwe oblicze pokazuje zwłaszcze wtedy, gdy znajdziesz kogoś drugiego chętnego do wspólnej gry. Wyobraź sobie, ze NINTENDO udostępniło w MK DD!! opcję co-operative. Nie mam pytań, zadnych. Jeden prowadzi pojazd, drugi zajmuje się dopałkami, największy kosmos występuje w chwili, gdy chcecie zamienić się w wozie miejscami. Obaj Gracze muszą nacisnąć





LAN czyli Local Area Network (sieć lokalna). Rzecz doskonale znana pecetowcom. MK DD!! pozwala na zLINKowanie ze sobą w sieci ośmiu GaCków, co daje możliwość zabawy szesnastu osobom jednoczesnia (cooperative, po dwóch Graczy na jeden kart). Schodząc na ziemię trzeba posiadać wówczas osiem konsol, osiem telewizorów i osiem Broandband Adapterów (karta sieciowa do GC). Ewentualnie konsolak, sieciówak i TV może być mniej, jeśli zdecydujemy się na grę na podzielonym ekranie (standardowo maks. 4 osoby przy jednym TV), jednak wówczas prędkość animacji spada z 60 do 30 FPS-ow. Uwaga, powyzsze dotyczy tylko gry przez LAN, przy "normalnym" Split Screenie gra śmiga w 60 FPS-ach. Nie mogę tutaj przy okezji nie wspomnieć, ze w MK DD!! da się na dzień dzisiejszy grac również przaz Intarnet. Bynajmniej nie ma mowy o opcji on-line, bo na teką w produkcjach Big N nie ma co liczyć (a szkoda), ale undergroundowa grupa Warp Pipe wypuściła specjalny program o takiej samej nazwie, działający podobnie jak Xbox Connect na sprzęcie MICROSOFTu. Juz wyjaśniam. Warp Pipe niejako "oszukuje" konsolę, której wydaje się,

kąciku on-line poruszymy ten temat szerzej. Z przykrością stwierdzam, że dostępność siaciówek do GC w naszym kraju jest praktycznie zerowa, ba, problemy z nabyciem są w całej Europie. Być moze N wprowadzi do sklepów większą ilość urządzeń w kontekście tego, iz zapowiadane są kolejne tytuły obsługująca tryb LINK (m.in. KIRBY AIR RIDE, a z juz dostępnych 1080 AVALANCHE).

Wizualnie MK DD!! nie zanotowało tek duzego skoku jakościowego, jak swego czasu zrobiło to MK64. Owszem, trasy wykonane są z dużą dbałością o detale



w niepamięć poszły wstrętne sprite'y, a tekstury się nie rozmywają. Ale to nie jest gra, ktora powala swoim wykonaniem. Mapy nie ociekają detalami, nie ma tu potężnych i rozbudowanych tras, nie ma też nadmiernej ilości obiektów. Solidna rzemiosło - nic poza tym. Na pierwszy plan wybija się za to niewiarygodnie płynna animacja. Gra zasuwa tak dynamicznie, ze wszelkie pozostałe produkcje w tych klimatach, łącznie z wydanym niemal równolegle CRASH NITRO KART, mogą co najwyzej cmoknąć się w tyłek. Czy kupisz ten tytuł czy tez nie, to jest juz tylko i wyłącznie Twoja sprawa. Nie wtrącam się. Wiedz jednak, ze gdybyś tego nie zrobił, a posiadasz Cube'a, popełnisz jedną z najbardziej frajerskich decyzji, o jakich w ostatnim czasie słyszałem. W zasadzie MK DD!! to produkcja pozbawiona wad, wręcz perfekcyjny przykład na to, jak wygląda rozszerzanie pojęcia hedonizm na rozrywkę elektroniczną i gry wideo. NINTENDO po raz kolejny udowadnia, za jest w tym interesia absolutnym mistrzem. Sine que non do pełnego czerpania przyjemności z tego tytułu stanowi jednak zabawa wieloosobowa, ponieważ w pojedynkę prędzej czy później po prostu się znudzisz. A to juz nie "robi" □



WERDYKT Shivy

NINTENDO	WYSCIGI
7	6

9

Najlepszy kart na konsole obecnej generacji. Sterowanie obiektu pozostawi dosiadającym karta "rabi".

PLUSY	MINUSY
▲ dynamika	▼ irytujące, kiepska muzyka
▲ model jazdy	▼ krótka w trybie single
▲ co-operative, LAN	

OCENY: MAZZI 9 | 1-4 GRACZY, 1-16 GRACZY LAN, MEMORY 3 BL.

PROJECT GOTHAM RACING 2

METROPOLIS STREET RACER - gra wydana wieki temu na "makarona" do której wielbiciele arcade'owych zmagań przykleili się jak mucha do lepu. Połączenie świetnego modelu jazdy za zwariowanymi przeprawami przez kilka odwzorowanych z chirurgiczną dokładnością miast zmiennie pory doby (gra korzystała z systemowego zegara Dreamcasta, dzięki czemu mogłeś sprawdzić, która godzina obowiązuje w danym mieście w danym momencie), grafika na poziomie tak wysokim, że panujący wówczas PSX mógł piardnąć dla podkreślenia zachwytu. Nie wypada również zapomnieć o świetnym systemie nagradzania wyczynów Gracza, czyli punktach Kudos, jak i pełnej licencji na liczne samochody (choć GRAN TURISMO 2 zakasowało wszystko). Kontynuacja (PROJECT GOTHAM RACING) została wydana na Xboxa i w sumie chwale developerowi (BIZARRE CREATIONS) za to, gdyż sprzęt Billa pociągnął grę wyśmienicie, ona zaś sama kontynuowała chlubną tradycję serii, oferując "więcej, lepiej, ładniej". Wielbiciele wyścigów łykali X-y tylko po to, aby szarpać w PGR, z relacji świadków jasno wynika, że siedzieli przed telewizorami z wywieszonymi jęzorami. (...) Wybiła właśnie godzina chwały PGR2 trafił do paszcz X-ow.



Myśląc o serii wyzbądź się przekonanie, iż jest to kolejna sztampowa produkcja, w której wesoło śmigają samochodziki, rozbijając się na drogach i próbując sprawić, abyś ciaszył się produktem za który wykartkowałeś grubą flotę. Owszem, ścigasz się z oponentami i w sumie rywalizacja jest najważniejsza, a jednak to punkty Kudos stanowią największą motywację, popychają Cię do szlifowania kolejnych przejazdów. Obliczone co do milimetra, niemal na grubość łakieru poślizgi, efektowna i efektywne zarazem, zarówno po zarzuceniu tyłaczkiem lub zapodaniu hamulca ręcznego, małe skoki na hopach czy też po niefortunnym najechaniu na tarkę, parfakcyjne pokonanie trasy przejazdu, bez kontaktu fizycznego z przeciwnikami oraz elementami otoczenia - to co ważniejsze elementy tańca w serii PGR, dzięki którym łykasz punkty ze styl. Punkty niezbędne do progresu, warto dodać. Musisz bowiem wiedzieć, że większość wyścigów musisz ukończyć z określoną liczbą punktów. Nie ma łetwo. Co warto odnotować, za rozbijanie się o elementy scenerii odejmowane Ci są punkty, przy czym w PGR2 zrezygnowano z punktów karnych przyznawanych za taranowanie przeciwników. Dobrze to czy źle? Z jednej strony źle, gdyż Gracz może sobie pozwolić na więcej szaleństwa, nie musi uważać na przeciwników, z drugiej zaś - takie podejście czyni z tej arcade'ówki jaszcze bardziej szalona widowisko. Podsumowując, żaden zagorzały wielbiciel symulatorow nie sięgnie po rzeczony tytuł, toteż można poczytać wspomnianą zmianę in plus (ja jestem zadowolony, bowiem rozpychania się łokciami wychodzi mi z reguły bardzo dobrze, i bynajmniej nie mam na myśli gier wideo. Hłehłe!). Cóż chcieć więcej? Już w PGR developer zaimplementował możliwość łączenia wyczynów w combosy. Mianowicie, po łyknięciu punktów masz kilka sekund, aby kontynuować popisówkę, co można luźno określić mianem manuala. Rzecz jasna, że wzorem serii TONY HAWK'S... fura nie jedzie na przedniej lub tylnej osi,), niemniej jednak element to zacny i budzący respekt. Patent ów stanowi również ukłon w stronę kozaków masterujących grę, bowiem w teorii i praktyce oznacza to, że odpowiednio potężnym samochodem można zaliczyć cały przejazd combosem, łykając tyle punktów, że głowa mała, a przypatrujący się widowisku znajomi zamrą w bezruchu, neturalnie z rozdziawionymi paszczami. Powar, tyle można rzec.

Gra została podzielona na 3 podstawowe tryby zabawy: Kudos World Series, Arcade Racing oraz Time Attack. Oczywiście esencję zabawy stanowi Kudos World Series - wyścigi podzielone zostały na klasy, w zależności od startujących w nich samochodów. Poszczególna rozdziały (mini-serie wyścigów) można zaliczać tym razem w 5 poziomach trudności (medale, platyna dla prawdziwych popaprańców). Hot Lap, One on One, Street Race - czyli znane z poprzednich części tryby. Największe wyzwanie stanowią wyścigi z serii Cone Challenge, w których trasę musisz przejechać w określonym czasie, nabijając określoną ilość punktów. Zdobywszy pułap punktów, tym samym możesz przystąpić do kolejnego rozdziału, ponadto za dobre wyniki jesteś honorowany tokenami, za które z kolei możesz łykać nowe, lepsze fury.











Są takie chwile w życiu każdego Gracza, kiedy to może powiedzieć, że jest dumny ze swojego hobby. Przy czym jest to zazwyczaj efekt zrycia jego beretu przez tytuł, który w końcu dorwał, a czekał nań przez spory kawał czasu, aby w końcu pochłonąć go w pełni, całym ciałem i umysłem, nie tylko zaś organem wzroku i macając przyciski na padzie opuszkami palców... PGR2 ryje beret.



Mniejsze emocje



Co powiecie na multum tras (11 państw!), zmienne pory doby, licencjonowane fury, wypasioną grafikę i fizykę (brakuje tylko dachowań) oraz idealnie dobrany model jazdy? Domeną serii jest pewno dawka hazardu i o ile było ono mocno uwypuklono w części pierwszej (MSR na DC), tak w kolejnych odsłonach sukcesywnie mołoło. Przy PGR2 już nie pocą mi się tak łapy w miarę zbliżonio do mety, pokonywano trudniejszych zakrętow, o to dlatego, że w każdym momencie mogę powtorzyc wyscig bez obawy o utratę Kudosów. Zabawa jest mniej stresująco, ale też mniej emocjonująca (choć wciąż wymagana jest bezkolizyjno jazdo). PGR2 stanowi idealny kompromis między symulatorem o arcade'owką i choc nie urywa głowy jak niegdys MSR, to stanowi najlepszą, obok GRAN TURISMO 3, grę określaną pojęciem "samochodowo". [Mr S]

Ocena: 9

Pila





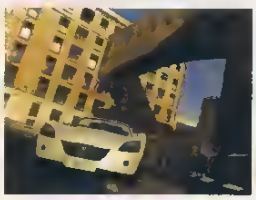






■ Oprawa graficzna - atut serii - i tym razem nie zawodzi. Modele wozkow co prawda nie kasują tych z GT4: PROLOGUE, ale i tak prezentują się mmamusnie! No i przedni bump-mapping

Maniacy motoryzacji mogą czuć się usatysfakcjonowani, bowiem solidna licencja sprawiły, iz w PGR2, tak jak we wszystkich odsłonach serii, znalazły się wozy Ferrari (kochane Enzo!!!) oraz Porsche. Mimo faktu, iż garaz nie jest tak obszerny, jak w przypadku dzieła POLYPHONY DIGITAL, jest z czego wybierać. Jednym zdaniem - dla kazdego coś miłego. Samochody kompaktowe (np. Ford Focus), terenówki (BMW X5), zwinne roadstery (Vauxhall VX220), a i tak wszechstronne wynalazki, jak TVR Cerbera Speed 12. To, co sprawiło iz po kilku minutach zabawy wybałuszyłem gały, to fizyke, wyraźnie przemodelowana względem PGR. Co by nie mówić, w PGR poslizgi zostały tak opracowane, iz wystarczyło samochod wprowadzić w poślizg, aby ten bezproblemowo przeslajdował po ulicy, niczym zaprogramowany. W PGR2 możesz zapomnieć o takich akcjach.



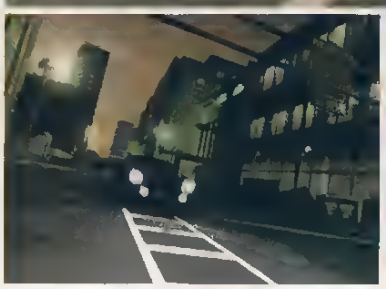
Pędząc radośnie przed siebie, częstokroć wyzywałem pod nosem waląc w bandy, bowiem newyk brał górę. Można śmiało powiedzieć, że autorzy gry skupili większą uwagę na tym jakże waznym elemencie gry, wymuszając na Graczu większą precyzję - zbyt głęboko wciśnięty w podłogę pedał gazu, nieprzemyślana kontra podczes wychodzenia z poslizgu - i zonk. Albo zakręcisz finezyjnego bąka, albo wylądujesz na bandach (innymi słowy gra wybacza znacznie mniej). Mnia to pesuje, jak nejbardziej, niemniej podkreślam, że wymagana od Gracza większego wczucia w rolę. Z kolei kierowce berdziej zaawansowany moze się pokusić o zarzucania tyłem, aby gładko, choć ryzykownie slajdować, bo w tej części trasy pozwelają na takie zabiegi berdzo często. Warto takze podkreslić, ze róznice w prowadzeniu poszczególnych samochodów są nie duze, lecz ogromne. Wystarczy przetestować 2 samochody o zbliżonych osiągach oraz charakterystyce ogólnej, eby utwierdzić się w tym przekonaniu. Oczywiście z uwagi na arcadeowe zapędy nie wszystkie grupy samochodów zachowują się tak, jak Bozia nekazała, szczególnie tyczy to taranowak.

Jeśli jesteś zaprawionym w bojach kierowcą, weteranem seni, to PGR2 ukończysz w przeciągu ok. 30 godzin. Wynik to satysfakcjonujący, przy czym wez poprawkę ne to, ze jedynie zaliczysz wszystkie rozdziały i wyścigi (172!), nie ma mowy o wyczesaniu wszystkiego na platynę. W takim przypadku spędzisz przed konsolą pawnikiem miesiąc po kilka godzin dziennie. Bo o ile poziom trudności delikatnie obnizono, tak platyna jest zarezerwowana dla kompletnych wariatów, którzy poza tą grą świata widzieć nie będą (i to dosłownie).

Oprawa graficzna stoi na bardzo wysokim poziomie, do czego zdołała wszystkich przyzwyczaić sena, przy czym ten, kto widział GT4: PROLOGUE, nie ma najmniejszych wątpliwości, ze kozakowi ne platformę SONY podskoczyć nie moze. Samochody wykonano pieczołowicie, wizualizacja uszkodzeń (yeah!) mrazdzy konkurencję wszelaką, zaś otoczenie zosteło wykonane młodzieżowo (Barcelona, Florencja, Moskwa, Chicago, Waezyngton, Hong Kong, Yokohama i inne miasta). Jak zwykle na wyróżnienie zasługuje bump-mapping i w ogóle zabawa światłem, przednie tekstury. Szkoda jedynie, iż BIZARRE CREATIONS nie udało się wyciągnąć animacji smigającej w jednej remce 30 FPS-ów na szczęście nie ujmuje grze dynamiki, aczkolwiek zderzająca się od święte szarpnięcia animecji nie powinny występować. 'Akapit techniczny' pragnę zadedykować,) oprawie dźwiękowej. O ile standardowe dle seni werkoty silników i wszelkie inne badziewia (stłuczki, poślizgi) nia zrobiły juz ne mnia wrazenia, tak muzyka (stacja rediowe przygrywające w różnych miastach) zryły mój beret - brawo, bravissimo! (...) I jeszcze coś, na jednej konsoli moze Szarpać ne Spilcie 4 Graczy, po zLINKowaniu konsol aż 8, zaś Xbox Live! przewiduje potyczki nawat 16 napalańców naraz.

Ninlajsza krótka recenzja nie pozwoliła mi poruszyć wielu espektów towerzyszących emocjonującej rozgrywce, ale taka własnie jej rola - przekazać po łebkach doznania, zachęcić do zabawy. Kazdy fan serii z pewnością rzucił spojrzenie na tekst, koncentrując się na ocenie końcowej, po czym pognał na łowy. Jeśli jednak nie miałeś do czynienia z poprzednimi odsłonami, zaufaj mi i podążaj za ich śladami. PGR2 to prewdziwa uczta dla entuzjastów czterech kółek. Tak było zawsze, tak jest i teraz □





WERDYKT

MICROSOFT | WYSCIGI

9 9 9

9

Fantastyczne wyścigi, dopracowane w najmniejszym szczególe. Jednak to jest trzecia część serii.

PLUSY	MINUSY
▲ świetny model jazdy	▼ brak przełomowych usprawnień
▲ zadanie "Speed Camera"	▼ AI nadal "taka sobie"
▲ Geometry Wars!	

OCENY: MAZZI 8 | 1-4 GRACZY, XBOX LIVE! 1-6 GRACZY

Piła

SOCOM II

U.S. NAVY SEALS

Shooterów taktycznych mamy ostatnio wysyp, ale tych dobrych nigdy za wiele. PS2, po świetnym CONFLICT: DESERT STORM 2, otrzymuje "dwójkę" SOCOMa - mniej widowiskowego, ale bardziej taktycznego. Jest dobrze!

racz wciela się w dowódcę cztaroosobowego oddziału, bez możliwości przełączania się pomiędzy poszczególnymi jego członkami. Lista rozkazów jest, podobnie jak w pierwszej części, imponująca, a system wydawania poleceń nie uległ zmianie - nadal opiera się na otwieraniu kolejnych listewek z komendami (lub przy wykorzystaniu headsetu), które minimalnie przemodelowano. O ile w "jedynce" był świeży i innowacyjny, tak teraz - w świetle znacznie wygodniejszego systemu zaproponowanego przez RAINBOW SIX 3 - trudno się nim zachwycać. Do realizmu ma się nijak, ale nadal jest intuicyjny i sprawdza się dobrze. Nieźle też rozwiązano zmianę broni i tryb poruszania się, zwłaszcza jeśli porównać to do skomplikowanego systamu w pierwszej części. Spertolono natomiast inny integralny element, w grach z tego gatunku nieodzowny - kolizje z otoczeniem. Najczęściej dają o sobie znać podczas czołgania (nasz bohater wyraźnie nie może podkurczyć kolan.)

Sposób zabawy w Singlu jest hybrydą GHOST RECON i RAINBOW SIX 3. Faktem jest, że większość czasu spędzisz na obserwowaniu co się wokół dzieje, bo misje rozgrywają się w przeważającej części w terenie, gdzie wszelakich zakamarków i podejrzanych zaułków jest co nie miara. Cierpliwość jest tu wymagana, a wszystkie rajdy surowo karane przez panujące realia. Gra zachęca do działania po cichu, wykorzystywania wszelkich obiektów czy "dobrodziejstw" terenu, zaciemnionych miejsc czy nawet faktury podłoża (np. leżąca pod drzewem liście). Za spust pociągasz jak najmniej, starając się strzelać celnie, najlepiej prosto w czerep - żaby nie narobić rumoru. Witamy Cię w świecie SOCOM.

Główne skrzypce gra karabin "snajperski", który spisuje się momentami nienajlepiej - zbyt często zdarzają się jakieś bugi w interpretacji trafienia, już nie mówiąc o tym, że pocisk nie wiadzieć czemu trafia niekiedy w nicość (szczególnie podczas strzału z pozycji leżącej). Nasza dobra rada: polecamy korzystać z dobrej jakości sygnału wizyjnego (RGB, S-Video), co ułatwia znalezienie (i zestrzelenie) kilku pożądanych pikseli (cel) w gąszczu innych teksturek/obiektów (te pierwsza są raczej niższych lotów, co nie sprzyja czytelności). Weźmy dla przykładu misję pierwszą, w której wrogowie czają się niekiedy w wysokiej trawie. Wiesz jaka uplerdliwa jest trawe, lezysz w takiej dobrze zakamuflowany, ciesząc się że nikt Cię nie widzi, ale tez nie masz pojęcia co się wokół dzieje. Nie ma innej rady jak wyściubić nos i w trzy sekundy zorientować się w sytuacji. Ryzyko zawodowe.

Przy takiej formie rozgrywki prosi się o dużo lepszą widoczność (dalaj), bo choć nic się nie dorysowuje, to jednak horyzont ginie w eleganckiej mgiełce w zbyt małej odległości (nia to co w xboxowym GHOST RECON, nawet CONFLICT DESERT STORM 2 pod tym względem wypada korzystniej). Na szczęście misje w terenach zabudowanych nie mają tych dolegliwosci, z uwagi na bliskość zabudowy. Co prewda gdy wyciągniemy "lufkę" z optykiem, widziany obszar sięga dalej, ale to wciąż za mało. Najważniejsze, że na tyle usprawniono silnik, żeby gra aż tak nie rwała, co było aż zanadtow widoczne (i wkurzające) w pierwszej części.

Przeciętne scenariusze misji nabierają większego rozmachu i są w miarę ciekawa "w praniu", w głównej mierze dzięki urozmaiconemu otoczeniu i sporaj dewce polotu projektu plansz, które dzięki temu mozna rozpracowywać na różne sposoby. Nie ma to jak dzięki jakimś tylnym drzwiom wyjść za placami przyczajonych snajperów. Gra preferuje headshoty - i to one są najskuteczniejsze (jednak przy wspomnianych wcześniej problamach z celowaniem trafienie w czerep jest utrudniona).



Zabawnie prezentują się kolesia, którzy po zgarnięciu kilku kulek próbują się podnieść - mozna dać takiemu delikwentowi szansę, albo zwyczajnie wpakować jeszcze jedną kulkę. Ciche aliminowanie przeciwników ma w sobie coś z fetyszu i rajcuje znacznie bardziej niz hurtowe odsyłanie do prekla w CONFLICT DS2. Jeśli rywale wyczają Twoją obecność (a to przychodzi im podejrzanie łatwo, przez co gra jest naprawdę trudna), zaszyją się w jakimś budynku, wskoczą w zarośla, zwołają kompanów czy polecą do stanowiska ogniowago i zaczną szukać miejsce skąd padł strzał. Jakiejś bardziej zaawansowanej inteligencji na próżno się jednak doszukiwać. Zresztą nasi koladzy z druzyny tez nią nie grzeszą, a to się gubią bezmyślnie, blokują ciełem przejście w drzwiach itp. Raz byliśmy świadkami totalnie głupiej akcji, gdy bohater spadł omyłkowo z dachu i gdy juz kamere pokazywałe jego zwłoki, w kadrze pojawił się spadający za nim kompan. No, co za osioł! O etrzelaniu szefowi w plecy (friendly fire included) nie ma co wspominać, bo to juz jest totalna zenada / Zreeztą, podobne bugi zdarzały się w "jedynce".

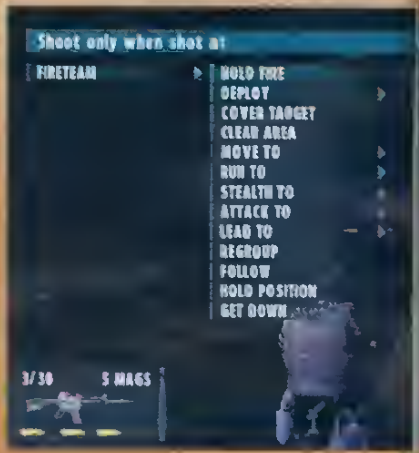
Gra w wydaniu off-line'owym jest dobra, moze zbyt monotonna, ale za to bardziej realna niz tekı efekciarski C. DESERT STORM 2. Braki w gratice i kilke drobnych błędów rekompensują wysoki poziom trudności oraz ciekawie zaprojektowane lavale. Rzecz jasna wszystko dotyczy wersji Single. Polskie realia sprawiają, ze po Sieci w SOCOM 2 śmigać będzie niezbyt imponująca liczebnia garstka, większość będzie skazana na zabawę w off-line i produkt SONY spisuje się w tej kwestii wyśmienicie. Wrazeniami z wersji on-line podzieli się z Wemi Shiva. [ścisła i kosoj



■ Czołganie to jeden z bardziej [illegible] elementów gry (winu niedorabionych kolizji). Dodatkowo, pojawiają się problemy z oddaniem strzału z pozycji leżącej.



■ Drobna architektura, wysoka trawa, opadłe z drzewa liście - wykorzystaj wszystkie elementy krajobrazu żeby uchronić swoją drużynę przed czujnym okiem terrorystów.



Super, ale tylko on-line!



Kampania na 7 Graczy w porównaniu z np. CONFLICT: DESERT STORM 2 (wyśmienita kooperacja 2 - 4 Graczy na jednej konsoli) wypada blado. Ale misje w SOCOM II potrafią pokazać "pazurki" - o ile CONFLICT oferował nam wojskowe operacje, ciężki sprzęt i solidną porcję rozpierduchy, tak SOCOM uderza w skradankowe klimaty działań jednostek specjalnych: atak z zaskoczenia, cicho, precyzyjne eliminowanie przeciwników, błyskawiczne rajdy, przejmowanie budynków itd. Rozgrywka jest trochę szybsza niż w części pierwszej - komandosi popylają jak szaleni, a system wydawania rozkazów drużynie (bez większych zmian) nadal sprawdza się w praniu. Największe wady to słabe IQ konsolowych przeciwników, momentami trąca animacją, mgła, no i wspomniane bloda w przypadku zabawy off-line. Owszem, SOCOM II w trybie on-line to rewelacja, ale jeśli nie masz Network Adaptera - lepiej zainwestuj w CONFLICT: DESERT STORM 2.☐ [raq]

Ocena:
offline 7-
online 9 (4,5/5)

TOP 5 RAQ
1. Conflict: Desert Storm 2
2. Socom II
3. Socom
4. Conflict: Desert Storm
5. Freedom Fighters

TOP 7 Ściera
1. Conflict: Desert Storm 2
2. Ghost Recon
3. Rainbow Six 3
4. Freedom Fighters
ex aequo SOCOM 2
6. SWAT: GST
7. The Sum of All F...

TOP 6 Koso
1. Conflict: Desert Storm
2. Ghost Recon (Xbox)
3. Socom 2
4. Rainbow Six 3
5. Freedom Fighters
6. Conflict: Desert Storm



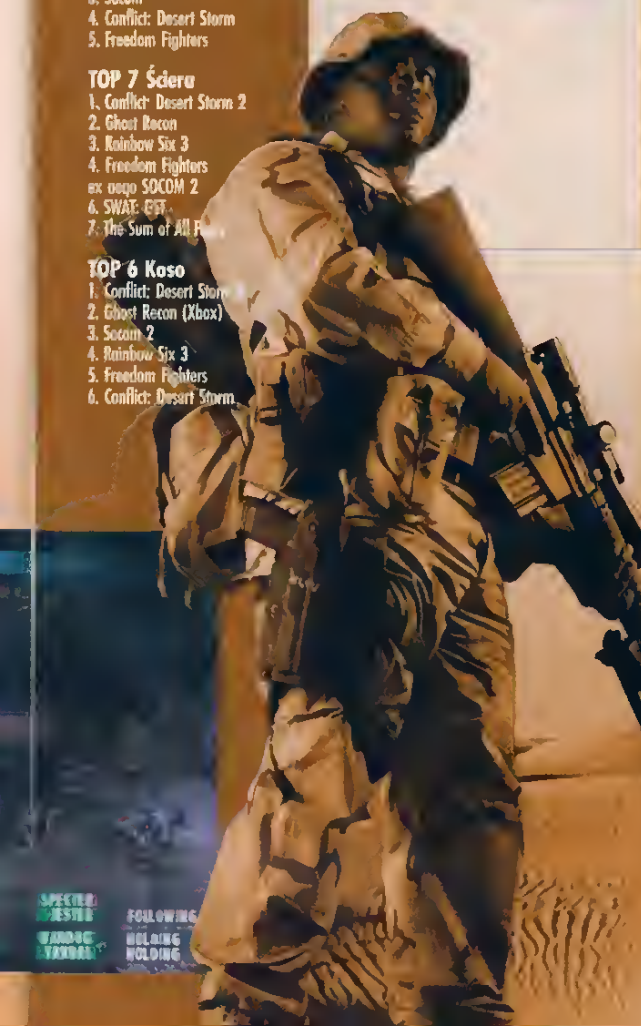




■Chłopaki, wiem że to nie był cel tej misji, ale patrzcie co upolowałem! Może założymy biuro matrymonialne?







SOCOM II: U.S. NAVY SEALS

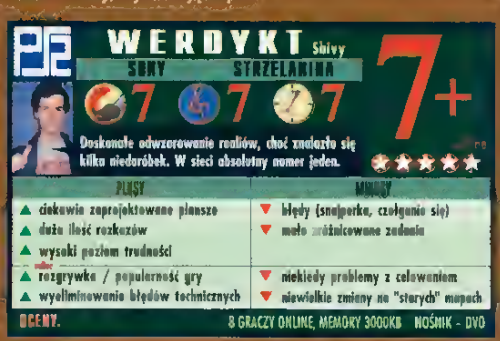
Gramy w sieci

Kiedy ponad rok temu do sprzedaży w USA trafiał SOCOM: U.S. NAVY SELAS, nikt, nawet producent, nie był w stanie przewidzieć, że gra osiągnie tak spektakularny sukces. Do dziś sprzedało się na całym świecie blisko dwa miliony egzemplarzy tego taktycznego shootera. Część druga nie imponuje oryginalnością. Zgodnie z wcześniejszymi zapowiedziami twórców, sequel stawia przede wszystkim na rozbudowanie i usprawnienie najlepszych cech "jedynki". Jest grą stricte sieciową, w której misje przeznaczone do zmagań w pojedynkę, i o których m.in. na sąsiedniej stronie produkuje się Ściera, stanowią tylko dodatek. Prawdzie mięso to zabawa on-line.

SOCOM II: U.S. NAVY SEALS współpracuje oczywiście z headsetem dołączanym do pierwszej części gry. Poprawkom uległy procedury przesyłania głosu, dzięki czemu ten dociera w dużo czystszej postaci i mamy mniej zakłóceń - inna sprawa, że uzależnione jest to w dużej mierze od przepustowości łączn. Nowość: wyświetlanie w rogu ksywy Gracza, który aktualnie prowadzi rozmowę. Prowadzić ją można teraz również z poziomu lobby. System logowania nie uległ większym zmianom - podobny wygląd oraz procedury. Na chwilę obecną grać można wyłącznie (wybór podczas logowanie) na serwerach USA. Po załadowaniu się głównej planszy mamy wgląd w rozmaite statystyki oraz opcje, rankingi czy też listę przyjaciół. No właśnie. W części drugiej wprowadzono osobne rankingi dla klanów oraz osobne dla pojedynczych Graczy. Jest też lista przyjaciół, opcja doskonale znana użytkownikom subskrypcji na Xbox Live, dzięki której w prosty i czytelny sposób można sprawdzić - po wpisaniu ksywy interesującego nas osobnika - czy jest zalogowany na serwerach, a jeśli tak, to gdzie obecnie się bawi. Ponadto wrzucono informacje o pochodzeniu i pozycjach w rankingu. Dołączyłem do jednej z założonych gier..

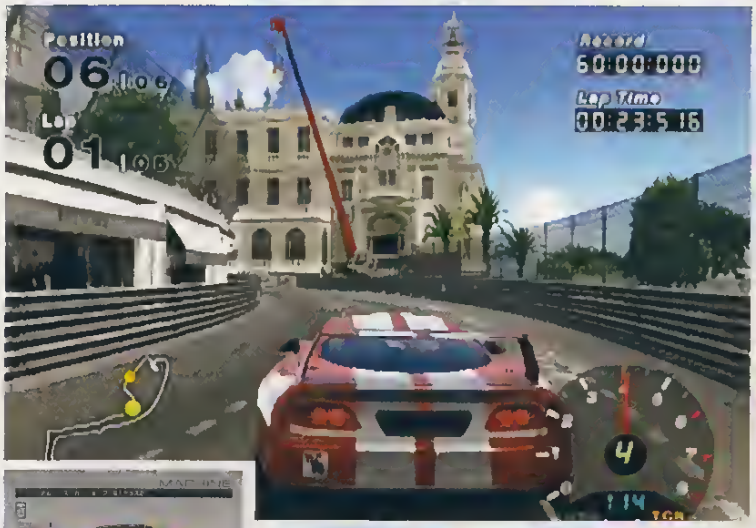
Huh, nieco usprawniono kontrolę sterowanej postaci. Poruszanie się wypada nieco mniej topornie niż w "jedynce" (euć, nie bij). Wprawdzie daleko tu do szybkiego pomykania e'la zmagania znane z UNREAL TOURNAMENT czy podobnych, ale SOCOM to gra mocno specyficzne, dużo bardziej taktyczna. Rewelacyjnym patentem jest taniec radości nad zabitym trupem. Naprawdę, bija pokłony pomysłowości autorów - widząc grupkę żołnierzy akaczących nad zabitym, cwaniacki uśmiech pojawia się na ustach mimowolnie. Szybciej, bo niemal w ułomku sekundy, można też przejść do pozycji leżącej. Dwanaście nowych map i wszystkie dziesięć z poprzedniej wersji nie jest może zachwycającą liczbą, ale SONY już teraz zapowiada nowe - grę przystosowano do współpracy z twardym dyskiem do PS2, który w USA pojawi się w I kwartale 2004 - przy okazji premiery FINAL FANTASY XI. W wersji PAL (na razie brak daty) nie ma co liczyć na podobny bajer, chyba że SONY zdecyduje się na sprzedaż HDD także w Europie.

Zabawa jest dwa razy lepsza niż dotychczas. "Robią" nowa bronie: miny, wybuchające po nadepnięciu na taką pułapkę; wyrzutnia rakiet, niezwykle ciężka, sporych rozmiarów - kiękasz, ładujesz i strzelasz, siejąc prawdziwe spustoszenie; wyrzutnik granatów (bez rewelacji); karabin maszynowy, pozwalający piękną serią zastrzelić kilka osób. Co ciekawe, ten ostatni został ekrytykowany przez fanów części pierwszej, twierdzących, że tym samym gra poszła bardziej w kierunku "typowych" strzelanin, zatracając trochę charakterystyczny dla SOCOMa klimat. Bzdura, bo m.in. dzięki temu część druga nabrała większej spektakularności. Dawno tak dobrze nie bawiłem się w grę sieciową. Klimatu tu panującego nie da się oddać słowami - to trzeba zobaczyć, przeżyć. Dziennie na amerykańskich serwerach strzela do siebie ponad 20 tys. osób - taka rekomendacja wystarczy. Pozostaje jeno mieć nadzieję, że SONY zrobi nam tym razem miłą niespodziankę, wydając ten świetny on-line owy tytuł w Europie szybciej niż po blisko roku, jak to miało miejsce analogicznie z częścią pierwszą.[shiva]



R: RACING EVOLUTION

Nowa produkcja ze stajni NAMCO wyewoluowała z serii RR w R: RE. I nie jest to bynajmniej ścigałka z postaciami z serii RESIDENT EVIL.













Gdy to znerduję się w dziwnej sytuacji, bowiem niezmiernie trudno mi ocenić, nawet wstępnie, grę R: RACING EVOLUTION NAMCO, zegnając się z serią RIDGE RACER (czy aby na pewno?), wprawiło jak mnie, jak i miliony jej weteranów na całym świecie, w kłopotanie. Trzeba przyzwyczaić do specyficznego modelu jazdy, a w szczególności zwariowanych poślizgów, pogubi się w R: RE i minie sporo czasu, zanim przywoi tenże. Jeśli już dokona tej sztuki, całą resztę uzna za standard znane z wielu produkcji samochody, na pełnej licencji, oraz trasy. Co najbardziej odbiegało od realizmu w przypadku RR, zostało wykluczone, czyli kosmiczne fury i poślizgi wieśnia, sprawiając iż R: RE bliżej do serii GRAN TURISMO. Oczywiście, porównywanie tych dwóch gier nie ma w sumie sensu, bowiem R to nadał arcade'owa wścieklizna, tyle że na licencji, nawet nie próbująca stwarzać pozory, iż jest inaczej.

Podobnie jak w TOCA RACE DRIVER, główny tryb zabawy stanowi Story. Wcielasz się w nim w ponętną laskę, co się Rena Hayami zowie. Owa pani na co dzień pracuje jako kierowca karetki. Podczas jednej z akcji dała popis mistrzowskiej jazdy, co nie umknęło uwadze pielęgniarza Stephana (no, Heihachi pełną gębą,), który okazał się szychą w sportach motorowych (że niby dorabia po godzinach?), totaż zaproponował Hayami udział w wyścigach. Ta oczywiście wykorzystuje szansę i wkręca się do zabawy, pomyślnie zaliczając wyścig-test. W sumie nie chcę pisać nic więcej na temat trybu Story, gdyż w mej łapska wpadła japońska wersja gry i mógłbym coś pokiełbasić. Prawda jest teka, że ryć beretu - nie ryje, bawią ze to wymiany zdań i kobiecych spojrzeń między Hayami a jej nie-wiedzieć-czemu-nienawidzącą-ją Giną Cavalli (wstawki FMV, jest na czym oko zawiesić). I tyle w temacie, za miesiąc pełna relacja z placu boju (wersja USA).

Tryb Arcade to absolutna zaskoczanie, bowiem w garażu od razu tkwią wszystkie samochody (29 sztuk) - gotowe do startu, a i można wybrać każdą trasę (tych zaimplamantowano łącznie 14). Dziwne, nieprawdaż? W akcji fury sprawują się wyśmienicie, przy czym należy mieć na uwadze, że R: RE to nie symulator. Samochody, szczególnie te małe, np. Fiat 500, myszkują po trasach i wyraźnie czuć, że sprawuje się nad nimi kontrolę, z kolei potwory z klasy muscle cars uczą pokory, szczególnie w odniesieniu do hamowania i konsekwencji oddziaływania siły odśrodkowej. Trzeba przyznać, że różnice w prowadzeniu fur z różnych klas są nie tyle namacalne, co wręcz przygniatają cielskiem (whatever). Poślizg jest dziwny, bardzo "niestandardowy". Najbardziej rozczarowują wyścigówki WRC, które można scharakteryzować jednym słowem głupie. To, jak ślizgują, nie mieści się w mej zakutej pale, wszelkie próby kontrowanie kończą się fiaskiem, ze nie wspomnę o zerzucaniu tyłkiem przed zakrętem lub próba zaciągnięcia hamulca ręcznego. Cóż więcej? Ano kolizje, nadal arcade'owe do bólu (piłeczki). Patent, który średnio przypadł mi do gustu, to "wskaźnik wku...rzenia", ze go tak nazwę. Siedząc oponentowi przez chwilę na ogonie, ładuje się ów pasek, a gdy osiągnie maksymalną wartość - koleś traci panowanie nad kierownicą i wylatuje z toru, ew. wywija kilka bączków. Ryzykowne to gra, gdyż można samemu stać się ofiarą takiego manewru, ale przeto kto nie ryzykuje, ten nia ma. W ogóle nie czaję tego patentu, bo niby jak ma się do realiów wyścigów? I jeszcze jedno: R: RE nie ominęła mania streetracingu (tutaj dragstery), jednak na ten temat wypowiem się za miesiąc, hihihe!



Oprawa graficzna nie oślniewa. O ile otoczenie wypada wporzo, szczególnie w przypadku pewnego toru wiodącego przez japoński moloch, tak samochody wyraźnie odstają od standardów. Mówiąc wprost, NAMCO wpakowało w nie zbyt mało detali, totez nia ma mowy o "modelach zepierających dech w piersi". Ponadto razi eliasing i jedynie przeciętne tekstury. Bump-mapping z założenia cieszy. Animacja hula ultrapłynnie, nie haczy nawet przez moment. Wersja na Xboxa wygląda ładniej, co w sumie nie powinno dziwić. Soundtrack rządzi, z kolei warkoty silników nie zawsze wypadają zadowalająco.

R: RACING EVOLUTION to wcale awolucja. Spodziewałem się czegoś więcej, dopakowanej ścigałki, a otrzymałem solidnego, owszem, racera, jednak nie wybijającego się ponad średnią-wyższą. Hm... Jak tylko pogram w wersję "zrozumiałą", wydam ostateczny werdykt.

RR odszedł...



NAMCO chyba nie zdawało sobie sprawy z faktu, że jaki był RIDGE RACER, taki był, ale w swojej klasie pozostawał bezkonkurencyjny. Zapragnęli coś zmienić. Subaru i trasy szutrowe... kto by pomyślał. Prysła gdzieś magia RR - powstała hybryda kilku znanych tytułów - i chociaż w efekcie są to całkiem porządne wyścigi, to jednak nie mogące konkurować z takimi kombajnami, jak PGR2 czy GT4. Nie mam nic do zarzucenia temu tytułowi, poza charakterem, a dokładniej mówiąc - jego brakiem. Całość ratuje tryb Story (fajna babeczka:).

Ocena: 7+

BETAWERDYKT HIV.

NAMCO WYŚCIGI



7 8 7

7

Solidny racer, nic więcej. Przekombinowany model jazdy, szczególnie na szutrach.

PLUSY	MINUSY
▲ dynamika	▼ "pasek wku...rzenia" - jakaś paranoja
	▼ czy to miał być symulator?

AGENT: 1-2 GRACZY, MEMORY 21KB, NOŚNIK - DVD

Oczywiście jest również wersja na GameCube.
Termin wydania wersji PAL: 26 marzec 2004.

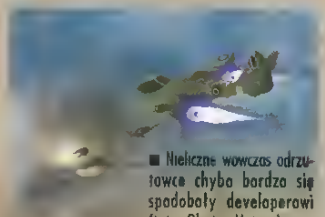


■ Lighting vs Zero, innymi słowy - Ameryka kontra Japonia

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY



Gdy pierwszy raz odpaliłem SECRET WEAPONS OVER NORMANDY, po bardzo krótkiej sesyjce z gardła wyrwało mi się głośne rozwinięcie skrótu 'WTF' - tudzież polskiego odpowiednika CJDCH czyli "Co jest do Pana?" Ja rozumiem, że tego typu gry na konsolach najwyżej mogą silić się na względny realizm, ale ta ostatnia propozycja LUCAS ARTS dokonała nie tyle nawet gwałtu na wszelkich zasadach aerodynamiki i wyobrażeniach dotyczących zachowania się samolotu w powietrzu.



■ Nieliczne wówczas odrzutowce chyba bardzo się spodobały developerowi (tutaj Gloster Meteor)

Symulator latającej wanny to mało powiedziane - przedstawiony tutaj model lotu mógłby równie dobrze opisywać próby szaleństw pilota siedzącego okrakiem na odkurzaczu (napęd - odrzutowy) w warunkach braku jakichkolwiek sił grawitacyjnych i jednoczesnego wykluczenia istnienia takiego czegoś jak pędu. To sprawiło, że moja dłoń z miejsca wystartowała w kierunku klawisza Reset na konsoli i gdyby nie stojący obok kufel piwa, z pewnością by swój cel osiągnęła. Jakież to piwo potrafi być zbawienne - gdyby nie ów wspomniany kufel, nie docenilibym wartości SECRET WEAPONS OVER NORMANDY i odrzucił kawał całkiem niezłej zabawy... Albowiem najnowszy produkt LUCAS ARTS w żadnym razie nie powinien być rozpatrywany jako "symulator", gdyż jest to strzelanina z krwi i kości, w której wprawdzie pierwsze skrzypce odgrywają samoloty z czasów drugiej wojny światowej. Jako członek elitarnej eskadry siejemy rozpierduchę na różnych frontach II wojny światowej - w Europie, Afryce, czy też na Pacyfiku. Co powiecie na dostępność w trakcie walk czegoś, co można byłoby określić mianem Bullet Time? W trakcie naszych podniebnych batalii w każdej chwili możemy jednym przyciśnięciem włączyć spowolnianie czasu, co by łatwiej było namierzyć wroga i wypruć w kuper wrogiego 'messerszmitta' pokaźną ilość ołowiu, czy też idealnie posłać w stronę okrętu torpedę. Można też w drugą stronę - jeżeli daleko nam jest do przeciwnika, to bezproblemowo możemy czas przyspieszyć. Nie jest to realne, ale - o dziwo - całkiem dobrze sprawdza się w praniu.

Oprawa A/V stoi na bardzo przyzwoitym poziomie. Animacja jest płynna, a obraz walki bardzo dynamiczny i przyjemnie kolorowy. Modele wszystkich 26 maszyn (oprócz 'klasyki' jest np. Ju88, P-38, B-17 Latająca Forteca w której postrzelamy z wieżyczki oraz kilka prototypów z końca wojny jak odrzutowe Me262, Me163 Komet czy brytyjski Meteor) latających wprawdzie są dość proste i nie zadziwiają jakąś wyszukaną szczegółowością mimo wszystko sprawiają bardzo pozytywne wrażenie. Oko cieszy się tym bardziej, że akcja toczy się najczęściej w zwarciu, przez co można dokładnie przyjrzeć się ostrzeliwanemu przeciwnikowi. Na uznanie zasługuje otoczenie, z mnogością różnego rodzaju obiektów (domki, drzewka), do tego nie widać tu tak irytującego efektu ziarnistości tekstur, w miarę zbliżania się do ziemi. Podziwiam. Posiadacze Xboxów mający dostęp do Xbox Live mogą pobrać różne dodatki (nowa kampania, misje dla dwóch Graczy), wśród których są m.in. bonusowe samoloty - m.in. Curtiss P-40 Kittyhawk Mk III i Vought F4U-1A Corsair. Muzyka zaś napawa chęcią prucia z działek pokładowych i dobrze sprawdza się jako podkład działań wojennych.



SECRET WEAPONS OVER NORMANDY okazało się całkiem przyjemną i odprężającą pozycją, dla mnie stosunkowo łatwą, ale już taki mniej obłatany Ściera marudził coś ze ma problemy i wg jego oceny gra jest raczej trudna (co tłumaczy sporą ilością celów, zarówno na ziemi jak i w powietrzu, a do tego upierdliwością przeciwnika). Szkoda, że dla mnie gra nie stanowi nanoszącego pot na czoło wyzwanie i dość szybko potrafi się znudzić. Jakoś brak mu głębi i polotu, przez co dość szybko (po odkryciu wszystkich bonusów) może trafić na półkę, czy też internetową aukcję. Niemniej jest to tytuł "lekki" i relaksujący a przy okazji jeden i jeśli nie przykładasz wagi do realizmu, [illegible] uznasz go za niezłą strzelankę w [illegible] Drugiej Wojny Światowej - ot, taki MEDAL OF HONOR w powietrzu. [kali]

"Saved by the beer"! W moim przypadku browar uratował ten tytuł. Warto chociaż sprawdzić i troszkę poszaleć w powietrzu tymi wszystkimi maszynami.







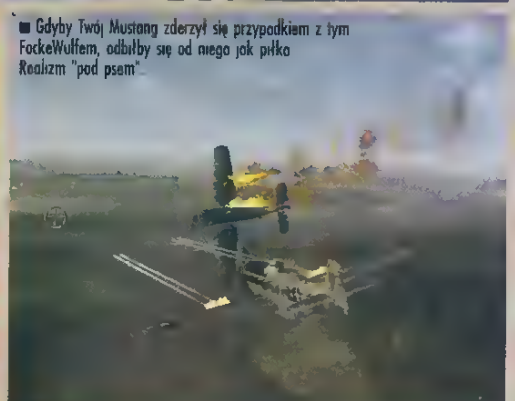
Zbyt arcadowa



[illegible] Xboxa, [illegible] nic w temacie nie wyczaiłem. [illegible] produkt LUCASa (lubię latwizne z [illegible] okrem) i trochę [illegible] ko gra jest. [illegible] ogólnie. [illegible] tego stosunkowania [illegible] się" oczym w [illegible] jedynie, żeby [illegible] o ziemię (tracąc [illegible] przeciwnie [illegible]). Aerodynami- [illegible]? Jaka aerodynamika [illegible] i hamulec" + cyngiel [illegible] do [illegible] mi się [illegible] maszyn, w [illegible] prototypów, niestety [illegible] (spore dzwoli na [illegible] oraz całkiem [illegible] trudności.□

Dynamic 6

■ Gdyby Twój Mustang zderzył się przypadkiem z tym FockeWulfem, odbiłby się od niego jak piłka. Realizm "pod psem".





Piła

GOBLIN COMMANDER

UNLEASH THE HORDE



Ten jegomość może bez strachu powiedzieć Ci w twarz, co już wyprawiał z Twoją mamą i co jeszcze z nią zrobi.





Umiejętnie postawiona "soczewka" potrafi solidnie przygrzać i przytrzymać wroga. Chłopaki za "Stonekrushers" dokończą dzieło.

Walki goblinów? Czemu nie! To zdecydowanie jedna z najciekawszych pozycji tego typu, jakie pojawiły się w roku 2003. Zamiast zbytniego skomplikowania - grywalność w najczystszej postaci.

Lepiej jest być dużym, wszak duży może więcej. Nie ma problemu z przeciskaniem się w kolejkach i roztrącaniem na boki wszystkich dookoła - nie tylko emerytów, a pędzący w Twoją stronę rozjuszony i głośny Fiat 126p koloru ognistej czerwieni nie stanowi poważniejszego zagrożenia. Na libacjach alkoholowych poddajesz się ostatni, zawsze możesz też beknąć donośniej niż kumple, groźną miną odpędzić wszelkich zakapiorów wołających o pięć złotych, czy nawet po prostu złapać plączącego się pod nogami zielonego goblina i połknąć go szybciej, niż standardowej wielkości cheeseburgera. Aaaa - pytasz, ekąd się wziął zielony goblin? Cóż, jeżeli jesteś sam i siedzisz przed telewizorem, to pewnie oznacza, że szpilasz właśnie w GOBLIN COMMANDER i sterujesz potężnym ksmiennym ogrem. Jeżeli jednak kątem oka dostrzegasz siedzących koło Ciebie podśmiewujących się kumpli, to oznacza, że spłatano Ci psikusa: pizza, która przed chwilą zjadłeś została wzbogacona grzybkami halucynogennymi, a to, co w tej chwili masz w ustach to nie zielony goblin, lecz czyjaś tenisówka, która leżała pod stołem. Wypluj to natychmiast i... sugerowałbym włączenie GOBLIN COMMANDER.



Ze strategiami typu RTS różnie to bywa Wprawdzie konsole ustępują tutaj potężnie pola swym odpowiednikom z PC, ale można odnaleźć kilka naprawdę niezłych produkcji. Do "niezłych" z pewnością nie zalicza się ostatni przypadek - ALIENS VS PREDATOR EXTINCTION, który poza ciekawą encyklopedią był raczej jawną kpiną pojęcia "strategia". Ale na szczęście równowaga w przyrodzie szybko została przywrócona. Ukazał się bowiem właśnie GOBLIN COMMANDER. UNLEASH THE HORDE, który to przekracza granice określania "gry niezłej" w drugą stronę: jest to naprawdę dobra i - co ważniejsze - niezwykle ciekawa propozycja dla miłośników RTS-ów. Jak nazwa wskazuje, GB traktuje o wałkach prowadzonych przez gobliny. Mamy tu przedstawionych pięć bardzo odmiennych klanów - i już na wstępie należą się gratulacje dla autorów gry, JALECO ENTERTAINMENT, za bardzo pomysłowe i niezwykle klimatyczne ich opracowanie, w dodatku z odpowiednim "jajem". Przedstawiciele danych klanów drastycznie się od siebie różnią, ale osoba zaznajomiona z gatunkiem fantasy nawet przez ułamek sekundy nie będzie miała wątpliwości, że te wszelkie tak odmienne stworzenia to gobliny. Klan "Stonekrushers" to twardoskóre rasa masywnych, żyjących pod ziemią górników drążących jaskinie, żyjący w lasach czerwonoskórzy członkowie "Hellfire" wyglądają jak zwanowani "firestarterzy", mają na oczach wymyślne gogle i urządzenia celownicze oraz preferują broń palną (tudzież łuki), a rezydujący na szczytach ośnieżonych gór "Stormbringers" to utalentowana, niebieskoskóra rasa megów, którzy opanowali moce atmosferyczne - burze i pioruny. Są jeszcze istne hieny cmentarne, fioletowe gobliny klanu "Nighthorde", a także wspomniane we wstępie przykładnie zielone małe paskudztwa "Plaguespitters", która żyją na bagnach. Każdy z klanów posiada 5 różnych jednostek - 4 bojowe i 1 wspomagająca (np. "Hellfire" ma zwiadowcę zwiększającego zasięg widzenia, a "Plaguespitters" stworzenie obniżające odporność przeciwników), specjalną wieżyczkę obronną oraz charakterystycznego, potężnego tytana - kamiennego ogra, dziką świnię z zamontowaną katapultą itd. Co zasługuje na uwagę klany nie tylko różnią się wyglądem, ale są bardzo odmienne pod względem sposobu prowadzenia walki i licznych specjalnych właściwości podwładnych. Warto tu nadmienić, że Gracz może upgrade'ować swe jednostki, a owe ulepszenia przedstawiają się inaczej dla każdego klanu: u "Hellfire" można zwiększyć siłę pocisków, zasięg razenia oraz widzenie zwiadowcy, podczas gdy przy "Stormbringers" inwestujemy w ilość energii życiowej i moc czarów.



Pięć rodzajów goblinów na klan + tytan... to chyba niezbyt dużo. W dodatku dana frakcja nie może mieć w akcji więcej jak 10 jednostek... Nie brzmi to chyba specjalnie zachęcająco? Nic bardziej mylnego! Gracz może mieć do swojej dyspozycji równocześnie aż trzy różne klany goblinów, a kluczem do sukcesu jest odpowiednie zbalansowanie oddziałów. I zapewniam, że to w zupełności wystarczy do niesamowitej radochy i odpowiedniego kombinowania na dostępnych mapach. A trzeba przyznać, że autorzy odwalili kawał dobrej roboty w kwestii konstrukcji plansz - są one naprawdę ciekawe, a w dodatku w kampanii upstrzone wieloma ciekawymi rozwiązaniami, które poprowadzą Cię do sukcesu. Przykładowo: ze szczytu góry obserwujesz duże, silnie bronione miasto wroga, na które bezpośredni atak będzie wymagał potężnych nakładów i dziesiątek zmemowa-

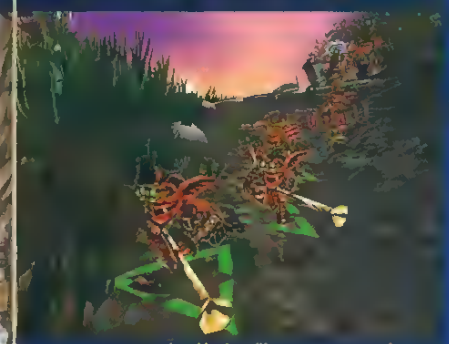
Dla mnie zbyt proste



Ze strategią to ten tytuł nie ma wiele wspólnego - ot, zaznaczasz wesołą ekipę goblinów i ruszasz przed siebie, orząc wszystko na swojej drodze. Kampania dla samotnego Gracza nie jest zbyt porywająca, a Multiplayer jest ewidentnie słaby (tylko Split Screen na dwóch). Brakuje ciekawszych misji i bogatszego wyboru jednostek (biedaki). Dobrze wypadają mapy i same gobliny (zróżnicowane atuty/zdolności). Sterowanie jest w porządku - właściwie nic lepszego na padzie nie można wymyślić. Ogólnie nie podoba mi się prostota gry i brak tej głębi, ale... co dla mnie jest wadą, innym może się spodobać.□

[raq]

Ocena: 6+



■ Wesoły oddział "Hellfire" w natarciu - to trico może wyglądają zabawnie, ale doskonale potrafią obchodzić się z dzierżonymi w rękach pukawkami. Z bliska są jednak bezradni i trzeba im zapewnić odpowiednią ochronę.



■ Umiejętne wykorzystanie możliwości jednostek i właściwości klanów to klucz do sukcesu. Jeżeli już posłałeś ekipę od mokrej roboty na fortyfikację wroga, warta zapewnić im wsparcie ogniowe hamujące zapędy obrońców.



nych żyć żołnierzy. Wystarczy jednak, że się dobrze rozejrzysz, a znajdziesz zamrożonego w bryle lodu tytana - dzięki świnie z zamontowaną katapultą. Jeżeli ją tylko uwolnisz, będziesz mógł użyć jej jako artylerii, która zmasakruje przeciwnika z bezpiecznej odległości.

Interfejs został rozwiązany wprost kapitalnie, przez co sterowanie opanowuje się błyskawicznie, a kierowanie nawet trzema klanami nie nastręcza żadnych trudności. Co ciekawe, można w każdej chwili przejąć sterowanie daną jednostką i własnoręcznie prowadzić całą grupę; w przypadku tytanów zresztą innej możliwości nie ma, ze względu na to, że oferują oni specjalne możliwości - kamienny ogr ma dwa rodzaje ciosów, a do tego może zjadać pomniejsze jednostki. Szkoda że dopiero przy ręcznym kierowaniu pojawia się możliwość swobodnego obracania kamerą, czego brakuje przy widoku ogólnym, gdy ma się jedynie możliwość zoomowania. GB może nie jest pozycją powalającą pod względem wykonania, ale naprawdę miło jest się przyjrzeć wszystkim stworzeniom z bliska. Najważniejsze że wszystko chodzi cały czas płynnie, nie licząc trybu Multiplayer - przy grze na Split Screenie i większej zadymie animacja może szarpać.

Choć GOBLIN COMMANDER nie jest jakąś szczególnie wybitną pozycją na rynku RTS-ów, jest to zdecydowanie jedna z najciekawszych opcji, jakie pojawiły się w roku 2003. Ma bardzo fajny klimacik i potrafi niezle wciągnąć, a misje, szczególnie te ostatnie, mogą stanowić nie lada wyzwanie. JALECO przedstawiło nam naprawdę ciekawą grę, która może stanowić pod wieloma względami wzór dla innych pozycji. Oklaski należą się nie tylko za wzorowo rozwiązany interfejs, ale też inną, ważną rzecz - bez specjalnego przekombinowania udało się im stworzyć niezmiernie grywalnego RTS-a. Siła w prostocie! Polecam!□

WERDYKT Kolegi

JALECO — STRATEGICZNA

7 7 8

8-

Bardzo rajcowna pozycja! Gobliny dają radę aż miło!

PLUSY	MINUSY
▲ kapitalny klimacik i główni bohaterowie	▼ brak możliwości ustawienia kamery na głównym widoku
▲ doskonały interfejs i prostota	▼ szarpiące animacje w trybie dla 2 Graczy
▲ ciekawe mapy	

SCENY: KUJOT 7+ | 1-2 GRACZY, MEMORY 469KB | NOŚNIK - DVD

Termin wydania wersji PAL nieznany.
Amerykańska wersja dla GC pojawi się 16 grudnia

bigmark multimedia

AKCESORIA FIRMY bigben interactive 100 % GWARANCJI

69-100 Słubice ul. Kościuszki 14a
Przyjmujemy zamówienia :
tel. 0 95 758 38 07 sms. 0 60 318 87 12
info@bigmark.pl fax: 0 95 758 83 18
Serwis i gry : 095 758 69 49

Pad radiowy do PS2 229 zł 199 zł

Pad radiowy Xbox 199 zł 249 zł

Torba Xbox 219 zł 199 zł

Plecak Xbox 259 zł 239 zł

Kabel Combat łączy 2 Xboxy 105 zł 85 zł

Pad do GC 56 zł 46 zł

109 zł 89 zł PowerPack GameCube

Klawiatura do PS2 QWERTY 129 zł 109 zł

Zestaw akcesorii do PS2 159 zł 109 zł

Zestawy akcesorii do GBA SP 65 zł 55 zł 99 zł 89 zł

69 zł 59 zł Zestaw startowy GC

Klawiatura do Xboxa QWERTY 145 zł 119 zł

Action Reply + 8MB do Xboxa 199 zł 179 zł

Mata do tańca BigBen 119 zł

Zestaw akcesorii do GBA 99 zł 69 zł

Pad XS Xbox 105 zł

PREZENTY POD CHOINKĘ SZCZEGÓŁOWA OFERTA NA STRONIE WWW.BIGMARK.PL

Przy ... nie doliczamy kosztów wysyłki



Umarł król... i co teraz będzie?

Prawdy zachodziłem w głowę, cóż takiego zmajstruje ekipa SONY wobec faktu, iż czwarta edycja rajdów pod egidą Colina McRae ujrzała światło dzienne, poprawiając liczne bugi z "trójki". Bo wyścig toczy się o wszystko, przy czym WRC3 startowało z dogodniejszej pozycji, mając w zapasie kilka miesięcy i możliwość przeanalizowania bolesnej twórczości CODEMASTERS ( ) To już trzecia edycja gry SONY Pierwsze nie sprostała moim oczekiwaniom, za to "dwójka" powaliła mnie na glebę profesjonalizmem, doprecowany do bólu model jazdy, podciągnięta grafa, wizualizacja uszkodzeń, w sumie przyczepić można się było do zaledwie kilku patencików, tyci-tyci (np. fizyka na hopach). Cóż zaserwowała część trzecia? Ano, sprawiła maty zawód..

Na dobry początek słów kilka na temat tego, czym gra SONY dekłaeuje przeciwnika. Pełna licencja (na wszystko, chyba nawet na pogodę,), 14 rajdów (Rajd Turcji, mniam!), kazdy liczący 8 OS-ów + wyścig równoległy. W sumie daje to dokładnie tyle samo, co w przypadku poprzednich części, hłehłe! Model jazdy, bo pewnia ten interesuje Cię najbardziej, uległ solidnej przebudowia względem "dwójki". Niestety, na gorsze. Albo inaczej - WRC3 oferuje więcej z arcade, niż symulacji! Zaskoczony? No, super, nie jesteś sam. Gra jest bardzo szybka, wymagające od szarpiącego więcej zdolności manualnych, niz czystej techniki. Nie musisz się jakoś wymyślnie składać do co bardziej finezyjnych zekrętów, ze nie wspomnę o zarzucaniu tyłem, ot wystarczy lekko wdepnąć hamulec, ostro skontrować kierunkiem, gaz do dechy i juz... auto ślizguje niczym kierowane przez mistrza WRC. Efektowne, ale... nia tego oczakiwałem po kandydacie do przejęcia miana Króle. W ogóle w grze odchodzą patenty zapierające dech w piersiach, przede wszystkim związane z moziiwością ścinania trasy ne wszelkie mozliwa sposoby. Jeśli widzisz, ze mozna ciąć, to tnij. Przecież żednego wielbiciela symulecji nie powinien razić fakt, ze po zeskoczeniu rajdówką z nasypu (np. na nawrocie 180 stopni, gdzie dalsze część trasy znajduje się ok. metr niżej) mozna jechać dalej, jakby nigdy nic się nie stało. Że mozne przejechać ze sporą prędkością przez pobocze usiana wystającymi skałami, tak na oko 40-centymetrowymi? Ze od czasu do czasu uda Ci się jechać dwoma kołami po ścienie. ? Phi! Też mi coś. Pewnie koder zapomniał przestawić parametr odpowiedzialny za grawitację, prezentując swoje dzieło napalonym wieprzowinkom w trakcie zakrapianej imprezy. A rano gra pojechała do tłoczni. Życie. Żeby jednak nie psuć Cię humoru całkowicie, wspomnę mimochodem, ze z kolei na hopach samochód zachowuje się wporzo. Paradoks. Arcade'owo opracowane zostały również kolizja z elementami otoczenia. Wprawdzia developer wyeliminował niezmiernie wkurzający efekt częściowego obracania auta względem trasy po klepie, natomiast przegiął w drugą stronę - teraz wóz odbija się niczym kauczukowa kulka, co bardzo utrudnia zabawę, w sumie irytuje. Wszak świetnie wygląda bączek w blocku po zahaczeniu o drzewo, gdy grudy strzelają spod boksujących kół na wszystkie strony, niemniej niaco to niepokojące zjawisko. A teraz coś na rozweselenie, choć pewnie i tek jesteś wesoły jak tra-la-la. Urzekł mnie pewien patent, mianowicie tnąc ze zbyt dużą prędkością wyleciałem z trasy, zaliczając kontakt z rowem, po czym wyścigówka dwukrotnie przekoziołkowała. Pilot rzucił "Are You OK ?" (standardowa gedke), a ze było okej - ruszyłem przed siebie z kopyta, oczywiście wróciwszy na trasę. O sile WRC3 stanowią OS-y. Opracowane "pod patronatem" systemu Immarsat zadowolą kazdego fene rzeczonego sportu, są absolutnie wspaniałe, same w sobie wymagające i w niczym nie ustępują czwartemu COLINowi. Najwyższa półka, po prostu. Mase zabudowań, mostków . Nie mogę również powiedzieć ani jednego złego słowa odnośnie pracy pilota, wyrabiającego się i czającego bazę. Wachlarz dostępnych w rzaczywistości samochodów został wzbogacony o maszyny z klas Extreme (potwory!) oraz koncepcyjna, jednak niech to zostanie dla Ciebie niespodzienką i mobilizacją zarazem







ROZWIĄZANIE KONKURSU

KARTON WRC

Stanęliście na wysokości zadania i jestesmy z Was dumni, bo na trasie wyścigu stanęło ponad trzydzieści samochodów. Tym samym potwierdza się opinie, że w kazdym facecie tkwi dziecko kochające zabawki szczególnie te na czterech kołach. Widać, za niektorzy z Was włozyli w swoje modele wiele pracy, spojlery skręcające koła, przeźroczyste szyby, kokpit, otwierane drzwi... Czterech prac nie zdążyliśmy niestety sklecić za co przepraszamy (dot. pojazdów slabszej jakości/źle przygotowanych), na szczęście większosc przyszła do nas w formie poskiejanej. Jednego "puknęta" zdrowo poczta i musieliśmy zainscenizować wypadek (blacharz stwierdził, ze jest nie do wyklepania). Kilku z Was nie trzymało się regulaminu, pal licho wielkosć, nawet klasę (miało być WRC) ale jeden model był drewniany (nota w crash testach 5/5), a jeden "kombinowany" (na bazie samochodu plastikowego). Posypały się za to punkty karne i dodatkowe sekundy) Ostatecznie kolejność na trasie wyscigu wygląda następująco



1 Adrian Tomczyk, Białogard (Focus) nagroda: COLIN MCRAE RALLY 4 D (PS2)
2 Paweł Kot, Krakow (Impreza) nagroda: pad do PS2
3 Jacek Bieberstein, Poznan (Impreza) nagroda: pad do Xboxa
4 Dawid Wilman, Głupczyce Opol (Impreza)
5 Tomasz Dybuła, Olkusz (M. Eva)
6 Mariusz Pławucki, Staragord Gd (M. Evo)
7 Maciek i Piotr Pytlas, Słupsk (Land Rover)
8 Tomasz Snech, Kielce (Maluch)
9 Hubert Puć, Rzeszow (Focus)
10 Maciek i Piotr Pytlas, Słupsk (A. Quattro)
11 Łucjan Beran, Dębno (Focus)
12. Karol Manka, Będzin (???)
13 Mateusz Man, Rzeszów (S. Fabia)
14 Adrian Mazij, Świdnica (Impreza)
15 Kamil Mikiewicz, Tomowa Podg. (A. Quattro)
16 Robert Kupny, Ruda Śląska (Focus)
17 Tomasz Sioka, Ruda Śląska (S. Fabia)
18 Anonim) (A. Quattro widma)
19 Maciej Kamieczny, Sieradz (P. 206)
20 Marek Szewczyk, Głogów (Impreza)
21 Daniel Zajkowski, Stare Juchy (Xsara)
22 Paweł Duczek, Pasłęk (Maluch)
23 Zbigniew Piwek, Wizosowa (Impreza)
24 Dydol, Chełmza (Maluch)
25 Arek, Nowa Ruda ("Focus")
26 Arkadiusz (?), Łodz (???)
27 Jan Hatmanczyk, Ruda Śląska (H. Accent)
28 Mateusz Czyz (Focus)
29 Daniel Ługowski, Czarnogłowy (???)
30 Kamil Celej, Sosnowiec (???)
31 Paweł Kuc, Warszawa (Focus)
32 Marek Piątek, Zdzieszowice (Seicento)
33 Artur Pisorczyk, Kielce (Impreza)
34 Grzegorz Porębiewicz, Wrocław (Drewno)







Oprawa graficzna miała być mocnym punktem programu. Jak się okazało, wcale nie jest. Wstrętny aliasing, rozmyte tekstury, zero fajerwerków. Na wybranych trasach kolą w oczy obiekty wyskakujące i znikające znienacka, tak jak to miało miejsce w poprzednich edycjach COLINa (np. wyścig równoległy zamykający Rajd Turcji - geeez!). Karygodne jest także pływanie tekstur (tu i owdzie), ponadto udało mi się nie widzieć nieprawidłowo połączonych tekstur (charakterystyczne białe linie pomiędzy nimi). Na szczęście nie zawodzi animacja, trzymająca stały framerate na poziomie 50 FPS-ów. Mocnym kopem można określić Replaye. Choć kamera nie waliuje jak na wybranych ujęciach w GT3, zabrakło również ogromnych zoomów rodem z WRC2, to jednak dynamike daje radę. Na ujęciach wewnątrz fury, w przypadku uderzenia wskakują zeklocenia wizji. Cool. Z kolei tumany kurzu wzbijane przez wóz wyglądają nie

Replayech rewelacyjnie, miażdżąc analogiczny efekt w GT3. Modele pojazdów wykonane bardzo dobrze, sypią się w mak i pokrywają brudem niczym resowa świnia. Generalnie można rzec, iż COLIN 4 wygląda lepiej, ponadto z uwagi na fakt, iż kilka godzin wstecz ciorałem w GT4 PROLOGUE, nic już nie będzie takie samo. Grzechem byłoby nie wspomnieć o rewelacyjnym udźwiękowieniu: skrzypiące zawieszenie, praca turbosprężarki, wydech. W trybie Time Trial masz możność szarpnięcia z ekipą znajomków do 4 Graczy "jeden po drugim" lub na Split Screenie dla 2 Graczy. W przypadku Splitu widzisz jedynie ducha przeciwnika (zarys fury, brak możliwości kontaktu), pod nóż poszły tekstury i detale, za to dynamika nadal urywa łeb. Pozytyw



Ciężko jest mi wystawić cenzurkę WRC3. Z jednej strony to kawał dobrej ścigałki, aczkolwiek arcade'owej, z drugiej zaś - nie tego spodziewałem się po tej grze. Dlatego właśnie ocenę uśredniam. Jeśli nie miałeś wcześniej do czynienia z tą serią, to "trójkę" łykaj śmiało - sprawi, iż przed telewizorem spędzisz kilka wieczorów i nikt Cię od niego nie oderwie, choćby z pomocą wołów. Natomiast starzy wyjadacze, w szczególności ci oczekujący symulacji bijącej na łeb COLINa, niechaj pogrzebią w nosie lub przyjmą do siebie nieco przedefiniowaną charakterystykę rozgrywki. Na szczęście jest na co wydawać kasę w zestępstwie, nieprawdaż?□





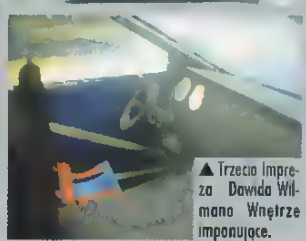






▲ Zwycięski Focus - wszystko dopasowane, brakuje tylko otwieranych elementów karoserii





▲ Trzecia Impreza Dawida Wilmana. Wnętrze imponujące.



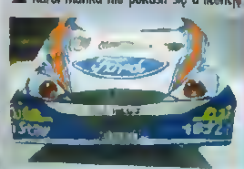
▲ Ten wóz mógł wygrać, ale zaliczył kilka punktów karnych za odstępstwo od regulaminu. Land Rover braci Pytlos ma nawet "silnik" pod otwieraną klapą. Obok - widok przez boczną szybkę. Doliście czadu, że hej



Powered by Vivid, SAITEK & CD PROJEKT



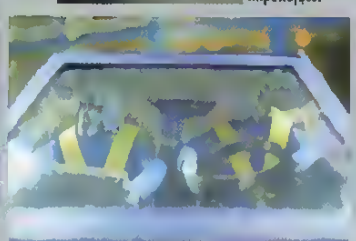
▲ Karol Manka nie pokusił się o licencję



▲ Hubert Puć zamontował swojemu Focusowi reflektory - szkoda, że baterie nie dały rady i szybko padły



▲ Impreza Pawła Kala (zdjęcia z bajeranckiego wnętrza nie wyszły, a była tam nawet kamórka.)

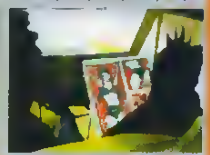


▲ Impreza Jacka Bieberstelna szokowało swielnie wykonanymi papierowymi ludkami w kabinie



▲ Maluszek WRC? Przymykamy oko na klasę, bo pomysł z HIVem i Sierą jest przedni (zresztą nie jedyny!) Autor: Tomasz Snoch [Sczemu HIV prowadzi?]





▲ W roli pilota - Siera. Zobaczmy jaką ma mapę... Eh, ja nie mapa, to d... I Oberwie mu się w domu

Jeszcze raz wszystkim dziękujemy za poświęcony czas. Podziwiając Wasze prace zdecydowaliśmy dorzucić dwie nagrody od Redakcji za miejsca 4 i 5 (gry TOCA RACE DRIVER na PS2). Pozostałe miejsca - do 10 włącznie - nagradzamy upominkami. Reszta uczestników zadowolić się musi pamiątką - pomyślcie jak miło będzie zobaczyć te zdjęcia za kilkanaście, a kilkadziesiąt lat. Wszak taki wyścig nie zdarza się co dzień, a Wy mieliście szczęście brać w nim udział □ [S]

CRASH NITRO KART

RASH TEAM RACING - gra wydana kilka lat temu na PlayStation, ktora wyplacila mi potężnego kopa w czoło sprawiając iz siedząc przed telewizorem śmiałem się sam do siebie uradowany po pachy Rozwinięcie zamysłu "Super Mario Kart" okazalo się w praktyce tak wspaniałą grą, że brakowalo mi słów w trakcie wklepywania recenzji rzeczonego tytułu, co zresztą skwitowalem oceną niemal maksymalną, patrząc z perspektywy minionego czasu uważam to za lekką paranoję Masakry mego umysłu dokonał miażdżący tryb multiplayerowy rajcujący jak cholera Dlatego właśnie, nie bacząc na niezbyt obiecujące zapowiedzi sequela na next-ganowe konsole wypatrywalem CRASH NITRO KART niczym pies swego pana Nie, nie z tęsknoty, lecz aby się nie zlać na nowy dywan

Główny tryb zabawy dla pojedynczego Gracza to Adventure Tak samo jak w CTR, odwiedzasz kolejne trasy dając łupnie oponentom. Naturalnie



możesz się wcielić w członka akipy "dobrych" (Crash, Coco, Crunch) lub "złych" (Dr Neo Cortex, zwanowany Tiny Tiger N Gin) Pojazdy opisane są kilkoma parametrami prędkość maksymalna, przyspieszenie, poślizgi Co jest paradoksem - pomimo faktu, ze na trasie znajdują się przeciwnicy i trzej ziomale (łącznie 8 postaci z uniwersum Crasha), to de facto wszyscy są Twoimi oponentami A to dlatego, iz aby odnotowac progres musisz przejechać przez linię me na pozyc lidera (hm) Sko o przeciwnikach mowa, nalezy odnotować ze gra jest bardzo łatwe przynajmniej w początkowej fazie, bowiem już trzeci z kolei swiet (Fenomena) uzmysłowi Ci, ze poznania wszelkich smaczkow tras jest niezbędne aby przymierzać się do ukończenia gry Wiesz, pierdoły a'la łopatki pracującego młyna, stanowiącago element krajobrazu, skroty, czy np wystający z ziemi przerośnięty robal niezwykle głodny warto dodac W odnoszeniu sukcesów nie pomoze Ci handicap, który zostal opracowany bardzo wrednie, w efekcie czego w stawce non stop miejsce mają nielogiczne/ niesmaczne przetasowania Power-upy nie zaskakują (oklepane motywy, m in rakiety, miny, tornado, maska Aku Aku), to samo tyczy się sprawdzonego systemu pokonywania kolejnych swiatów zaliczenie podstawowych wyscigów (17 tras 5 środowisk np zamek, wyspa futurystyczne miasto, dzungla) to jedynie preludium do wytężonej pracy, czyli zbierania kluczy, kryształów i tokenów Satysfakcję miałem, ale przy "jedynce" w NITRO KART nie bardzo Szkopułem w przypadku tej produkcji jest dynamika Co prawda VICARIOUS VISIONS (devalopar) zadbało o celkiem znośny design tras (niestety, nie powalają kunsztem i zakręconymi motywami aczkolwiak zdarzając się rodzynki np tunel nasuwający skojarzenia z gackowym F-ZERO GX naszpikowany ruchomymi przeszkedzejkami) ale dynamika kuleje Z pomocą przychodzi nowe rozwiązanie dotyczące używanie dopalacze Mianowicie wybiwszy się z hopy musisz przytrzymać klawisz odpowiedzialny za podskok, aby po wylądowaniu łyknąć bonusową dopalkę Ślizgając się na dopalaczu (slide) nabijasz pasak Charging - niczym combo (ew mozna to przyrównać do Kudosów z serii METROPOLIS/PROJECT GOTHAM R), aby w koncu osiągnąć maksymalną prędkość. (.) Tryb multiplayerowy ratuje ogólny wizerunek gry przeciętnej, mającej niewiele do zaoferowania, szczególnie Graczom mającym przyjemność szerpać w "jedynkę" Dostępnych jest az 5 trybów dog-fightowych, z czego 2 ryją beret Do czasu





Współczesne sequele produkowane są z myślą o sloganie "więcej, szybciej, lepiej!", natomiast na czole CRASH NITRO KART [illegible] wyryć napis "Tak samo, czyli słabiej".

Oprawa graficzna nie powala Jest estetyczna, ale jak na możliwości Naxt Genów zbyt _ zwykła, bez fajerwerkow Zapomnij o efektach specjalnych a'la bump-mapping bez względu na platformę docelową Można rzec, iz prezentuje poziom upgrade'owanego PSX'a _ Zonk Animacja potrafi zwolnić, a i poważne chrupnięcia nie stanowią egzotycznego widoku Natomiast Split Screen _ Ograniczono liczbę zawodników hulających po trasach (brak botów), poza tym animacja pada na ryj Ot, niewydajny engine, maniana Słów kilka nt oprawy muzycznej po dwóch godzinach zabawy nie mogłem już słuchać infantylnych melodii i głupkowatych kwestii rzucanych przez postacie Grrrr!!!

Współczesne sequele produkowane są z myślą o sloganie "więcej, szybciej, lepiej!", natomiast na czole CRASH NITRO KART mozna wyryć napis "Tak samo czyli słabiej' Zakonczę właśnia tak dwuznacznie, tak dla hecy□



Rudzielec zatankował... kabonę



Dosyc wierno kopio uwielbianego po dzis dzien CRASH TEAM RACING nie jest w stanie wywrzeć takiego wrazenia z dwoch zasadniczych powodow Pierwszy to grafika kolorowa jak niegdyś, ale daleko jej do dzisiejszych standardów (teksturki, obiekty) Drugo rzecz - kiepska dynamika Nie wiem jak Wos ale mnie nie rajcuje fakt, że bez problemu mozno wjechoc gdzie duszo zaprognie, przewedzieo ca się stonie i zebrac kazdą skrzynkę, o to dlatego, ze pojazd jedzie w żołwim tempie Tak nie powinno być!□ [sa]

Ocena: 7-









XIII

Panie, za moich czasów to się komiksy czytało, a teraz... Nie dość, że mamy zoom na Małysza gubiącego gogle, Frytkę można sobie obejrzeć w trzynastu ujęciach jak chrapie, to jeszcze wrzucają człowieka wewnątrz komiksu i każą biegać. Ech!

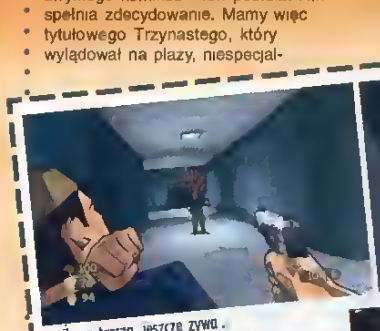
Mroczne historia. Niecały rok temu dziennikarze zza oceanu podchodzili do XIII nieufnie - ze cel shading wkrada się wszędzie, nawet do strzelanin FPP, ze to takie technologiczne maskowanie braku świeżych pomysłów. Później ci sami pismacy (konsekwentnie, a jak!) na targach ECTS przyznali XIII miano najlepszej gry tej wystawy. Teraz, po wylądowaniu gotowego projektu, zachodnie serwisy jadą po nim równo, wystawiając średnie noty. Co się stało? Gdzie leży prawda? Czy dzwonić po ekipę "Nie Do Wiary"?! Postaram się do tego dojść. Dojść z intensywnością przynajmniej równą afrykańskiej babci, która trzy pory deszczowe temu schowała w krzakach dziadę swojego męża i musi ją teraz znaleźć - bo inaczej sama, w zastępstwie, zostanie ciśnięta w stronę stada lwów.

Najlepsza konsolowa transformacja zwykłego komiksu? Ten postulat XIII spełnia zdecydowanie. Mamy więc tytułowego Trzynastego, który wylądował na plaży, niespecjalnie pamiętając o co chodzi i kim właściwie jest. Zaraz jednak zjawia się laseczka rodem za "Słonecznego Patrolu" (Hesselhoff na szczęście tarza się w piasku w innym rewirze) i trafiasz do domku ratownika. Od tego momentu wydarzenia nabierają tempa, a Ty kolejno łykasz noże do rzucania, rewolwer, strzelbę, linkę z hakiem, karabinek snajperski, granaty (w tym oślepiające), wytrych, kuszę z celownikiem optycznym oraz wyrzutnię rakiet. Scenana pod Twoimi nogami przewijają się jak szalone - pomost z jachtami, bank, system korytarzy z rurami ciepłowniczymi, centrum dowodzenia FBI,

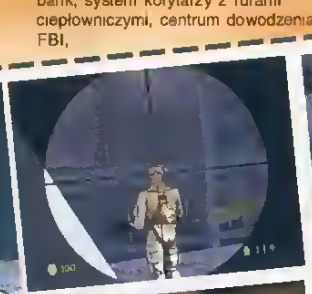


rozpadający się dom, tereny pokryte śniegiem, hangary baz, jakieś wojskowe, techniczne instalacje, bardziej wyszukane, lekko orientalne zabudowania, otwarte pola. Chyba nie muszę pisać, że pozostawisz po sobie sobą masę ciał - i tych ostro przestrzelonych, i tych tylko lekko ogłuszonych. Drugi element, który mógł zostać skiepszczony, okazuje się jednak być jak najbardziej solidny: rozgrywka wciąga, jest różnorodna. Dobra, jedziemy dalej - jak mawiają kolesie z drogówki po potrąceniu rowerzysty.

Klimat wesołego śmigania z bronią w łapsku podkręcają akcje niekoniecznie często widywane w shooterach FPP. Przede wszystkim można łapać różne obiekty (krzesło, jakaś dechy, taca, butelki, kawałki szkła, cegły itd.) i przywalać nimi w czechy napotkanych, często niczego nie spodziewających się kolezków. Motyw niezły, z założenia skradankowy (np. trzeba wymknąć się z banku nie zabijając strażników), choć rajdy przez pół sali, z krzesłem nad głową, w stronę ostro prującego z pistoletu bandziora też mi się zdarzały. Nie powiem, XIII powiększa grono tytułów, które realizują tezę, że na nic wymyślne karabiny - i tak skuteczniejsze jest huknięcie przez łeb stołkiem (to samo było np. w MOH RISING SUN), ale. To w końcu nie ma być symulator rzeczywistości, prawda? Wracając do tematu - skoro można łapać rzeczy, dlaczego nie uczynić tego samego z ludźmi? Proszę bardzo, do wyboru, do koloru. Da radę zasłonić się np. przestraszoną laseczką używając jej jako zakładnika (a bandziorów w dalszej części gry jako żywych tarcz), da rade podnieść zwłoki, by schować je w bardziej ustronne miejsce. Obydwie opcje zrealizowano całkiem solidnie. Kiedy trzymasz przy sobie wierzgającego cywila, przedstawiciele służb prewencyjnych (lokalni strażnicy, FBI, wojsko) starają się zajść Cię od tyłu, szukając momentu, gdy wystawisz się na czysty strzał. Z kolei przenoszenie ciał i ogólne nie ujawnianie swojej obecności zostało alagancko wpisane w scenariusz - kilka późniejszych misji zdecydowanie to wymusi na Tobie. I super. Nie trzeba było w szkole wymuszać na młodszych kolegach oddawania śniadania, to teraz, przy konsoli role by się nie odwróciły, ha!



■ Żywa tarcza, jeszcze żywa.

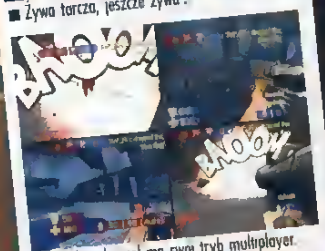




■ Dodatkowe komiksowe kadry wyskakują przy ciekawszych akcjach. Fajnie.





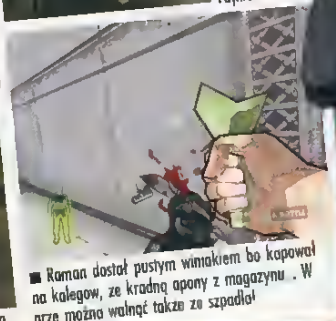


■ Każda z konsol ma swój tryb multiplayer.

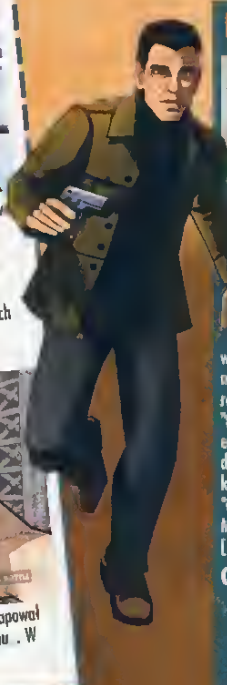




■ Zwłoki trzeba chować, choć od tego podobno jest grabarz.



■ Roman dostał pustym wimakiem bo kapował na kolegów, że kradną opony z magazynu. W grze można walnąć także za szpadla!



Komiks był lepszy



Jak na FPP niezle rozbudowana fabuła (inna sprawa, że to wariacja na temat "Tożsamości Bourne'a" z Chamberlainem). Cel-shadowana grafika zdaje się zasłaniać niezbyt przekonujący engine i gdyby nie ona, to granie byłoby znacznie mniej przyjemne. Drażnią niedorabki (gdy strzelisz w kubek ze słomką, ten przewróci się do góry nogami, wbijając się słomką w szafę niczym gwiazdź). A te wszystkie sozreklamowane "bang, bang" i "tup, tup" zwyczajnie nie zdały egzaminu - ta stylistyka zupełnie do gry nie pasuje, a jeśli już, to w konwencji zaproponowanej przez "Comix Zone" na Sega MegaDrive. [koso]

Ocena: 7







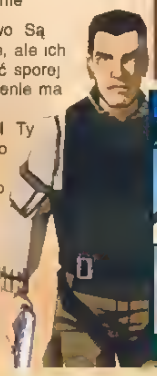
Czy cała historia została opowiedziana ciekawie? Czy strona fabularna wspomaga a nie tłamsi swobodne strzelanie? Kolejny raz odpowiadam tak. Cholernie klimatycznie wypedają wyskakujące nagle, małe komiksowe obrazki pokazujące dokładnie akcję gdy np zestrzelisz helikopter, albo ściągniesz kolesia ze snajperki. Niezle prezentują się rowniez eksplozje (odpowiednia stylistyka i ekran gry zaczyna się trząść, zmieniając w obramowany kadr komiksu) oraz zwykłe napisy oddające np stuk krokow strażnika za ścianą (Trzynasty po chwili bezruchu moze je "wytropić") Do tego dorzucono czarno-białe rozmazane przebłyski Twojej pamięci (dalej mozesz się poruszać!), czy różne postaci powoli wyjaśniające Ci (wprost lub swoim zachowaniem) o co tu wszystko tak naprawdę chodzi Warto w tym miejscu zaznaczyć, ze dialogi śmigającej miejscami równocześnie z Tobą, czarnoskorej major Jones podłożyła "hip-hop-diva" Eve Natomiast Ty sam przemawiasz głosem Davida Duchovnego! Niezle Profesjonalna, komiksowa opowieść oraz XIII w tym miejscu naprawdę stają się jednym A to podkręca tempo

Oprawa I tu miało być wybitnie Nie jest tak jednak z całą pewnością O ile postacie pociągnięto techniką cel-shading w pełni zawodowo, a i w ruchu prezentują się dość naturalnie (przeciwnicy padają trzymając się za trafioną część ciała, podnoszą bron zabitych kumpli uruchamiają alarmy itd), o tyle juz otoczenie budzi zastrzezenia Bywa dość pusto, tekstury potrafią się powtarzać a komiksowego designu tutaj nie za wiele Zapomnij tez o rozległych potężnych terenach, na ich miejsce wrzucając sobie do głowy obraz liniowych, prowadzących przez określony system zabudowań, dość szybko kończących się leveli Niby łączą się one w jedną całość, lokacje przechodzą w siebie ale dyskomfort i brak rozmachu pozostają. Na tym tle trochę lepiej wypadają tereny otwarte (niezle teksturki np w leśnym wąwozie), pozwalając trochę odetchnąć, sprawdzić wielopoziomowość (wspinaczka, jazda na linie) Nie zmiania to jednak faktu, ze nie jest to ani technicznie, ani architektonicznie specjalnie wysoka półka dla shooterów FPP Szkoda



Denerwuje tez sam system odpowiedzialny ze sterowanie wszelkimi kolezkami pojawiającymi się na Twojej drodze. Za duzo tu przedefiniowania Przeciwnicy kiedy zepienował to developer, potrafią coś wysadzić, dojrzeć Cię ne odległym balkonie, przeturlać się i zaatakować. Często jednak odstawiają bezmyślne akcje, czekają az sem do nich podejdziesz Z kolei w przypadku uwelnianych czy eskortowanych postaci zupełnie nie ma juz mowy o samodzielnym, choć odrobinę kreatywnym zachowaniu (dlaczego wojskowy dowódca nie prowadzi ognia na własną rękę?) Tu ekipa z UBI SOFT trochę odpuściła temat. Dobrze natomiast, ze wrzucono tryb Multiplayer, gdzie można zmierzyć się z założenia myślącym bo żywym Graczem (choć jedno z drugim nie zawsze idzie w parze, ghe, ghe). PS2 i Xbox supportują też opcję on-line odpowiednio dla 4 i 8 pomyleńców naraz. Sympatycznie

Jest różnorodnie, ale zbyt liniowo Są eleganckie, komiksowe postacie, ale ich AI często irytuje Mozne używać sporej liczby obiektów, ale semo otoczenie ma uproszczony design brakuje rozmachu Taki jest właśnie XIII Ty zdecyduj czy będzie w stanie do Ciebie przemowić, czy warto zagrać . Dla samego świetnego komiksowego pierwowzoru (zeszyty "XIII" dostępne na naszym rynku)? Dla rąbania ołowiem w niespotykanej dotąd stylistyce? Dla sympatycznego przywalenia szpadlem w głowę przysypiającego wartownika? Hmmm?







WERDYKT Myszuga

GRAFIKA	DŹWIĘK	GRYWALNOŚĆ	STRZELANINA	OCENA
7	8	7		8-

Szum wokół tej gry trochę jej zaszkodził. Jest solidnie, bardzo komiksowo, ale...

PLUSY	MINUSY
▲ interektywny komiksi	▼ liniowość
▲ wachlarz umiejętnosci	▼ proste otoczenie
▲ różnorodne scenerie	▼ dziwne AI wrogów

OCENY: COX 8, SCIERA 7 PS2: 1-2 GRACZY XBOX, GC 1-4 GRACZY

MY JESTEŚMY DOSKONALI !!! UMIEMY ROBIĆ WSZYSTKO !!!
Napęd nie chce czytać muzyki, gry lub filmu? Masz problem z porysowaną płytą CD lub DVD?
ODNOWIMY TWOJE PŁYTY CD I DVD
USUNIEMY ZARYSOWANIA Z PŁYTY
BĘDZIE JAK NOWA - 95% PŁYT MOŻNA ODNOWIĆ
P.P.H.U. "UNIRAD"
ul. Targ Drzewny 12/14
80-886 GDAŃSK
tel. / fax (058) 301 68 90
e-mail: unirad@unirad.com.pl
Ceny: CD - 12,- zł; DVD - 12,- zł
DVD dwustronna - 24,- zł
RABATY!
Bank Handlowy w Warszawie S.A., Nr konta bankowego: 18200001-808191-008

THE Hobbit



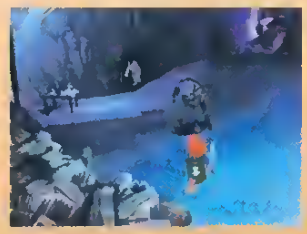




Twórczość Tolkiena to swoisty ewenement i nie chodzi mi o zaden geniusz, styl pisania czy łatwość w kreowaniu przekonującego świata. Chodzi o to, ze jego fani w bardzo niewielkim procencie zapoznawali się z jego spuścizną w chronologicznej kolejności. Zawsze zaczyna się od "Władcy Pierścieni", a powrot do "Hobbita" ma miejsce na zasadzie "no to zobaczmy, co ten kolezka jeszcze tam zmajstrował". Tymczasem przygody Bilbo Bagginsa to zwyczajna bajka, prosta opowiastka. Oczywiscie w czesach, gdy komercjalizuje się wszystko i wszystkich, rowniaz i gra na podstawie tej opowiastki musiała powstac.

Gracz przejmując kontrolę nad Bilbem zaczyna przygodę w Shire, by później wraz z gromadą kresnoludow stawić czoło trollom, zabawić w Rivendell, zmierzyć się z Gollumem na zagadki, spotkać Smauga czy wreszcie wziąć udział w Bitwie Pięciu Armii. Autorzy interpretują tolkienowską prozę po swojemu, wrzucając w wielu miejscach własne wątki (niczym P. Jackson w kinowych wersjach; Elfy w Helmowym Jarze, zgroza!). Nie będę podawał przykładow ingerencji w spójną wizję książki, niemniej w wielu miejscach zwyczajnie musiałem się skrzywić.

THE HOBBIT to platformówka założeniami przypominająca tytuły pokroju JAK&DAXTER (z zachowaniem wszelkich proporcji).



Quasty zlecają napotykane postacie (najczęściej w roli zleceniodawców występują wędrujące z Bilbem krasnoludy), ale tylko wykonanie części z nich jest niezbędne, by przejść dalej. Zadania sprowadzają się do znalazienia pawnego przedmiotu bądź zlikwidowenie jakiejś przeszkody. Co pewien czas należy sklepać michę jakiemus większemu przeciwnikowi. Rozbudowany jest element zbieractwa - kasa (czyli "pennies" - nie wiem czemu, ale kiedy Bilbo baztrosko rzucał "oh, pennies" to ironiczny uśmiech pod nosem jakoś mi się sam malował), gedzety i kryształy. Te ostatnie stanowią quasi-eRPeGowy element gry - ich zbieranie ładuje specjalny licznik, który po wyzerowaniu oznacza dodatkową jednostkę energii dla bohatera. Pomysł całkiem przyjemny, dzięki niemu Gracz zbiera popierdółki nie tylko w celu zaliczenia tytułu z dobrym wynikiem, ale i po to, by ułatwić sobie pokonywanie kolejnych etapów. Sprytne. Bilbo z początku macha kosturem i moze miotać kamieniami, z czasem nabierze nowych umiejętności i zdobędzia nowy oręż (słynne Żądło, którym notabene mozna pomachać juz w apiogu gry - śnia hobbita o Bitwie Pięciu Armii).

Do oprawy graficznej zywię uczucia ambiwelentne. Widać, ze panowie odpowiedzialni ze wizuelizecję przyłożyli się do pracy - lokacje są wykonane z pomysłem, a postacie prezentują się przekonująco (choć krasnoludy wydają się być zbyt wysokie). Przednio wyglądają trolla, którym wylewające się brzuszyska falują przy kazdym kroku. Z drugiej strony jednak framarata zachowuja się jakby skakał na batucie (co widać zwłaszcza w wersji na PS2), e i tekstury nia zachwycają. Od strony "styszalnej" jest przyzwolcie. Motywy wyraźnie stylizowane na co skoczniejsze kawałki Shore'a nie są niczym nadzwyczajnym, ala pesują do gry.



Nie wiem jak Ty, ale ja juz zwolniłem miejsce na Memorce dla "Silmarilionu", "Niedokonczonych opowieści" i wszelkiej innej tolkienowskiej prozy. Najmodniajszy obecnie - obok Chorego Portiera - temat będzie eksploatowany do momentu, gdy wszystkim się przeje. A jakkolwiek udana byłaby gra, ne przebicie książki nie ma jakichkolwiek szans.



PS2

WERDYKT Kosa

NIEMOC | PLATFORMÓWKA

6 6 7

7-



"W pewnej norze żył sobie pewien hobbit". I postanowiono zrobić o tym grę, oowet ołastą.

PLUSY	MINUSY
▲ ciekawa eRPeGowa zależność	▼ nie wnosi do gatunku nic nowego
	▼ framerate

OCENY: | 1 GRACZ, MEMORY 373KB | NOŚNIK: DVD

Autorzy interpretują tolkienowską prozę po swojemu, wrzucając w wielu miejscach własne wątki (niczym P. Jackson w kinowych wersjach; Elfy w Helmowym Jarze, zgroza!)



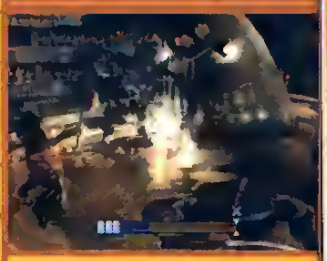


GLADIUS



■ Kto widział "Gladiatora" i szarpał w strategiczne role-playe, ten może sobie wyobrazić GLADIUSa. Komu ów film się podobał i kto lubi taktyczną rozwałkę, ten powinien w niego zagrać.





LUCAS ARTS to firma specjalizująca się głównie w "starwarsach", stąd też spore było moje zdziwienie, gdy usłyszałem, że "Łukasz" spróbował swych sił na polu RPG, i to w dodatku taktycznej odmiany tego gatunku. Kilkakrotnie przesuwana data premiery pozwalała sądzić, że tym razem goście przysiedli fałdów i GLADIUS okaże się nie tyle zrzynką z filmu - tym razem "Gladiatora" - ile pozycją zapewniającą godziwą rozrywkę w klimacie czasów Imperium Rzymskiego.

Jak sam tytuł gry wskazuje, GLADIUS traktuje o walkach gladiatorów, jednak (na szczęście) w nieco szerszym aspekcie, niż można się spodziewać, a przy tym nie bazuje na licencji filmowej. Akcja rozgrywa się jakiś czas po wielkiej wojnie, w której to strony się ze sobą armie państw Imperia i Nordagh, a przelana krew powołała do życia Ciemnego Boga, który jednak został pokonany dzięki poświęceniu królowej wojowniczek Światła - Valkyrii. Teraz, po wielu latach ktoś najwyraźniej próbuje wskrzesić zło bóstwo, gdyż ze świątyni zostają skradzione jego szczątki, a po krainach krąży złowroga przepowiednia rozpuszczana przez różne ciemne indywidua. Z przepowiednią tą związana jest osoba Ursuli, córki króla Nordagh, która wraz z bratem postanawia zabić czas poprzez uczestnictwo w walkach gladiatorów, ścigana jednocześnie przez uparte wieszczki. Z drugiej strony znaczącą rolę odgrywa Valens, syn znamienitego gladiatora z Imperii, który wraz z przyjacielem stara się odrodzić szkołę ojca i przy okazji zbadać dziwaczące w nim moce. Dla obu postaci dostajemy osobne scenariusze, które jednak w miarę szybko się łączą, choć oczywiście motyw przewodni wybranego na początku bohatera pozostaje. Tej niezbyt skomplikowanej fabule towarzyszy klimatyczna otoczka, będąca jedną z największych zalet GLADIUSa. Z jednej strony mamy państwo wzorowane na Imperium Rzymskim, z drugiej dzikie krainy zamieszkałe przez barbarzyńców, do tego dochodzą rozległe stepy i zamieszkałem przez nomadów pustynie, a całość okraszona iście baśniowymi dodatkami w postaci mitycznych stworów, czarów i tajemniczych miejsc. Na arenach spotykamy i walczymy do drużyny możemy zarówno zwykłych wojowników, jak również potężne ogry i minotaury, wiedźmy i czarownice, różne goblinopodobne stwory, a nawet dzikie bestie i budzących strach nieumarłych. Przy okazji zostajemy zasypani istnym natłokiem ciekawych informacji na temat odwiedzanych osób oraz miejsc, a dialogi prowadzone są zręcznie i z humorem, ukazując nam psychikę poszczególnych bohaterów.

LUCAS ARTS udowadnia, że walki gladiatorów można przedstawiać nie tylko w postaci bijatyk, lecz również znakomicie grywalnych, taktycznych RPG. Czyżby to było nowe powołanie firmy?

Istotą GLADIUSa są starcia na arenach - co do tego nie ma najmniejszych wątpliwości. Rozgrywki podzielone zostały na tury poszczególnych zawodników, wykonywane jednak na bieżąco zarówno przez bohaterów, jak i [illegible] to przypomina choćby starego, dobrego FFT, z tą jednak różnicą, że postacie poruszają się po polu walki sposobem ciągłym, to znaczy wystarczy raz zaznaczyć im cel "przechadzki" i czekać na dokończenie się do walki, wydając w międzyczasie rozkazy podległym gladiatorom. Same wymiany ciosów, inicjowane dzięki wykorzystaniu szerokiej gamy zdolności postaci (kupowanych za punkty uzyskiwane przy awansie na następne poziomy), nie poraża co prawda dynamiką - ot, dwóch kolesiów zaczyna się naparzać stojąc w miejscu, jednak siła i celność większości ataków zależy bezpośrednio od Gracza. Jego zadaniem staje się a to zatrzymanie przeuwijającego się wskaźnika w kilku miejscach spadającego paska, a to wklepanie na czas podanej kombinacji klawiszy, a to znów szybkie, naprzemienne naparzanie w dwa klawisze, co wprowadza trochę ruchu do tej bądź co bądź statycznej gierki. Wspomniane zdolności dzielą się na kilka typów, związanych choćby z atakami wykonywanymi zaraz po ruchu, kilkucioosowymi kombinacjami, wykorzystaniem różnych żywiołów, czy też umiejętnością obrony i uników. Część z tych zdolności korzysta ze specjalnych, odnawialnych punktów akcji, część wykorzystuje tzw. punkty Affinity, które wzrastają dzięki korzystaniu z broni posiadających "wbudowane" weń żywioły (Fire, Wind, Water, Earth, Light i Dark). Do dyspozycji Gracza oddano około dwudziestu klas "zawodowych", z których każda posiada unikalny zestaw zdolności, a dzielących się - mowa tu o klasach - na pięć grup. Podstawowe [illegible] trzy z nich - Light, Medium oraz Heavy Warriors, którzy to wojownicy [illegible] są ze sobą specyficznymi zależnościami - tzn. taki Heavy z łatwością pokonuje Medium, ten drugi swobodnie wyżywa się na Light, zaś ów trzeci znakomicie radzi sobie z pierwszym - i tak kółko się zamyka. [illegible] mamy tu klasy [illegible] w kategoriach Support, [illegible] gladiatorów wspomagających [illegible] uczników lub [illegible] oraz Arcane - zawodników parających się głównie zdolnościami opartymi na punktach Affinity (czyli po prostu magów lub summonerów). Dodawszy do tego



Rabuś z imperium



GLADIUS to tytuł z kategorii straszliwych złodziei czasu... jeśli nie poślesz go do wszystkich diabłów w pięć minut po odpaleniu. Cóż, jak nerwy Ci jednak nie puściły, to zapewniam, że niejednego browca wysączysz próbując zgłębić wszystkie tajniki gry. Sporym jej atutem jest umiejscowienie w klimatach "spartakuso-podobnych", a tej tematyki żadną miarą nie można uznać za wyeksploatowaną. Mimo wielu standardowych dla gatunku rozwiązań, czujemy na napięte z emocji twarzy leciutki powiew świeżości. Również dzięki garści knifów w mechanice, za sprawą których GLADIUS uniknął manatanii starc, chociaż sama gra nie uchroniła się przed jej wpływem. Bardzo, ale to bardzo porządny tytuł. Mimo iż taki złodziej... [Torba]

Ocena: 8-



■ Dobry [illegible] pasku poniżej, gwarantujące zadanie krytycznych obrażeń, zwiększają się tuż obok niebieskich, trafienie w które oznacza najczęściej pudło.



■ Różne techniki mają różny zasięg i obszar działania, jednak tylko niektóre są w stanie zabić przeciwnika jednym atakiem. Często jedynie odpowiednie ustawienie gwarantuje nam sukces w walce.



zależność wysokości zadawanych obrażeń od ustawienia względem przeciwnika (czy z przodu, czy z tyłu, czy też na wyższym poziomie terenu) oraz wpływ publiczności na zdolności bojowe zawodników (dobry doping to połowa sukcesu) otrzymujemy wcale grywalny system, zapewniający zarówno konkretną, taktyczną rozwałkę, jak i konieczność planowania składu szkoły gladiatorów, w której ilość miejsc jest ściśle ograniczona.

Poruszanie się między kolejnymi lokacjami odbywa się na specjalnej mapie, stanowiącej obraz jednej z czterech krain, jakie możemy odwiedzić. W każdej z nich znajduje się kilka miast, w których oczywiście zostały wybudowane areny, na których to musimy stoczyć szereg walk, by zakwalifikować się do kolejnych rozgrywek. Nasz cel (w danej krainie) to wygranie mistrzostwa (Championship) danego regionu, wpierw jednak musimy zwyciężyć w lokalnym turnieju w każdej ze wspomnianych lokacji, do którego wstęp uzyskujemy poprzez zaliczenie kilku pobocznych rozgrywek fightowych, z których każda wymaga stoczenia kilku walk. Dodatkowo, aby uczestniczyć w większości zawodów, musimy zdobywać zarówno popularność wśród mieszkańców danej lokacji, (poprzez uczestnictwo w walkach), jak również specjalne trofea (Badges), zdobywane w odpowiednich rozgrywkach. W praktyce więc czeka nas naprawdę masa roboty, tj. rozgrywanie dziesiątek potyczek, by "zaliczyć" daną krainę i przejść na kolejną. Cała szczęście, że twórcy postarali się o dużą różnorodność czekających nas starć - i to nie tylko ze względu na dobór oponentów (często losowy), lecz również na szereg różnych celów, jakie trzeba osiągnąć w czasie poszczególnych walk. Zniszczenie obelisku przeciwnika, utrzymanie się przez większość wyznaczonego czasu na szczycie "wzgórza" lub w odpowiednich punktach areny, zadanie większej ilości obrażeń, czy też przetrwanie kilku kolejno następujących po sobie walk wymaga często całkiem odmiennego planowania ruchów, niż w klasycznych zadaniach typu "wybić wszystkich do nogi". Kolejnym urozmaiceniem rozgrywki jest zdobywanie pobocznych questów, niezbyt co prawda licznych, lecz wymagających pewnego zaangażowania i oderwania od rutyny. Zadania te otrzymujemy najczęściej od właścicieli sklepów, a polegają zazwyczaj na odnalezieniu i uratowaniu bądź zlikwidowaniu konkretnej osoby, czego dokonujemy w czasie wędrówki po mapie, zaglądając do specyficznych jej miejsc. Jeśli już przy tym jesteśmy, to dodać trzeba, że w wędrówce taka może być dość niebezpieczna, a to ze względu na występowanie losowych starć, w których to, w przeciwieństwie do walk na arenach, śmierć danego członka drużyny jest permanentna, gdyż w pobliżu nie ma uzdrowicieli mogących wskrzesić poległego herosa. Wracając zaś do rozgrywek - głównym celem gry jest wygranie mistrzostw we wszystkich czterech krainach, a następnie największego turnieju w stolicy Imperii, w międzyczasie podnosząc rangę szkoły gladiatorów, co pozwala zarówno na rekrutację nowych jej członków (zwiększa się ilość miejsc), jak również na podnoszenie ich poziomu doświadczenia, który to posiada górną granicę zależną właśnie od wspomnianej rangi.

Ocenę oprawy zostawiłem sobie na sam koniec, jako że niestety jest ona piętą achillesową tej pozycji. Co prawda w czasie walk zarówno wykonanie, jak i animację zawodników można uznać za całkiem znośne, tak liczne scenki pokazują prawdziwe oblicza bohaterów. Kanciaste nosy, dłonie prowadzone przez przyrośnięte do ziemi postacie oraz topornie, kwadratowe oblicza dookolne odrywają, a przede wszystkim "zaklócają" odbiór fabuły tej gry. Mapa świata to również nic szczególnego, słowa pochwały należą się za to sporadycznym demkom łączącym statyczne obrazy z różnymi efektami graficznymi, które to do spółki z muzyką znakomicie budują klimat GLADIUSu. Jeśli już jesteśmy przy udźwiękowieniu, to co prawda tło jest na głowę oprawę graficzną, lecz jednocześnie niewielka liczba występujących utworów wprowadza kolejny czynnik monotonii do tej pozycji. Klimatyczne - owszem, lecz słuchanie w czasie walki po raz setny tego samego utworu może w końcu znużyć nawet najbardziej zatwardziałego Gracza. Irytuje również tępa sprawność intelektualna poziomu inteligencji komputerowych przeciwników, którzy stanowią wyzwanie tylko w przypadku posiadania przewagi liczebnej lub wynikającej z różnic w klasach lub poziomach doświadczenia. Na szczęście gra oferuje możliwość rozgrywki dwuosobowej (czteroosobowej w przypadku Xboxa i GC), zarówno jeśli chodzi o współpracę jak i współzawodnictwo, czyli starcia rozgrywane pomiędzy drużynami Graczy. Przyznać jednak trzeba, że "Dzieła Łukasza" wykonały kawał dobrej roboty, jeśli chodzi o całokształt produkcji pod tytułem GLADIUS, co pozwala sądzić, że firma w końcu zabrała się do solidnej pracy, a może nawet znalazła swe prawdziwe powołanie, jeśli chodzi o gatunek gier. Czas pokaże, czy LUCAS ARTS wyda kolejnego taktycznego eRPeGa, w każdym razie ja jestem bardzo zadowolony z ich aktualnej proporcji i stawiam grze wysoką w moim mniemaniu notę. Polecam!













WERDYKT Stare

LUCAS ARTS | RPG

6 8 8

8

Przyjemna niespodzianka - taktyczny eRPeG w klimatach czasów Imperium Rzymskiego.

PLUSY	MINUSY
▲ system walk	▼ toporne wykonanie
▲ różnorodność starć	▼ pewna monotonia
▲ klimat i oprawa	▼ koszmarnie długie dogrywanie

OCENY: COX 5

PS2, 1-2 GRACZY, XBOX i GC, 1-4 GRACZY, MEMORY 362KB

SKYNET

10 lat na rynku !

PlayStation 2

899,-*

- raty przez telefon
- sprzedaż wysyłkowa (24/48h, cały kraj)
- na terenie Dolnego Śląska towar dostarczymy osobiście
- możliwość negocjacji cen
- gwarancja jakości
- profesjonalny serwis
- skup gier i konsol

AKCESORIA PS2

Memory Card 8MB Sony	129,-
Pad Dual Shock	55,-
Pad Dual Shock2 Sony	149,-
Myszka USB Logitech	75,-
Kierownica CYBER WHEEL	169,-
Multipad	80,-
Multipad + Vertical	70,-
Kabel RGB	20,-
Kabel RGB Hi-Fi	25,-
Kabel RGB Hi-Fi DVD	30,-
Pal Converter	40,-
Kabel Link PS2	30,-
Kabel Optyczny	45,-
Kabel S-VIDEO PRO	50,-
Pilot DVD mini	50,-
Pilot DVD	60,-
Pilot DVD Sony	110,-
Przedłużacz Pada	20,-
Adapter Monitor PS2/XBOX	230,-
Adapter Pad PS2/PC	50,-
Głowica Laserowa V3,V4	300,-
Głowica Laserowa V5,V7	330,-

*cena obowiązuje przy zakupie konsoli z ripperem

SKYNET

Wrocław ul. Zgodna 4

tel. (71) 344 02 49, 341 44 54

czynne: pn.-pt. 9-19, sob. 10-14

www.skynet.pl, info@skynet.pl



MAX PAYNE 2

THE FALL OF MAX PAYNE







Ogień z dwóch luf, latające pociski, pokiereszowany Payne, kąpiąca się pod prysznicem laska... Będzie krew na ścianach i stara babcia z wielką spluwą! Warto grać?

...o pierwsza, ...erwicowany ...ieta, który ...ulnie stał ...ie ...akochanym ...ktywem. Po drugie, jedyny w historii USA koleś cudownie ciężkie zapalenie ...ów w szpitalu ni... który z ...ka zaraz po ... Po trzecie w ko... była najsłynniejszy po ... człowiek w jednym kra... Oto Max Payne. To on ... pierwszy przyniósł do gier trik Bullet Time. Koleś potrafi dać sobie takiego kopa, że porusza się kilkanaście razy szybciej niż normalny człowiek (dlatego wszystko nieokoło dzieje się dla niego w zwolnionym tempie). Fajnie, tylko że w rzeczywistości nie zdążyłby ani razu nacisnąć spustu. Przeciążenie urwałoby mu wszystkie organy, serca wbiło w klatkę piersiową, wiązadła mięśni po prostu pękły. Facet umarłby przy pierwszym efektownym skoku. Tymczasem w MAX PAYNE 2 takie akcje to podstawa przeżycia.

Co kryje podtytuł THE FALL OF MAX PAYNE? Przede wszystkim uczucie do zawodowej zabójczyni, typowej femme fatale - Mony Sax. W pierwszej części wesoły Maksymilian spotkał ją polując na kobietę odpowiedzialną za śmierć jego rodziny, teraz randkę zaczyna w kostnicy. Sprawa jednak dość szybko się rozwiązuje, a Payne najzwyczajniej w świecie wpada w sidła miłości (FALL in love). Do tego on sam dostał kredyt na morderstwa, których dokonał w "jedynce" (ze sprawą układu zawartego z członkami tajemniczego Wewnętrznego Konsorcjum, obecnego i tutaj), wraca do roboty, ale nękają go mroczne wspomnienia, wyrzuty, paranoje. Tu właśnie ukryto drugie znaczenie tytułu gry (FALL jako upadek, stoczenie się). Zrobiło się głęboko, psychologicznie? No, to lecimy z czymś prostszym jak, nie przymierzając, kulka w łeb.

Drugi MAX PAYNE cieszy przede wszystkim nowym systemem organizującym fizykę tutejszego świata (Havoc 2.0). Zrobisz efektowny rzut na bark, przelecisz przez stół, po drodze nogami potrącając krzesła. Biegnąc przez magazyn przewrócisz kartony, eksplodująca beczka wyrwie kawałek podłogi, pchniesz plecami jakąś deskę, która spadając wywróci puszki z farbą. Co tam - bałagan przy pracy to rzecz nieunikniona! Precyzyjną serią ściągniesz kolesia, który wyleci przez okno sterej kamienicy, innego z



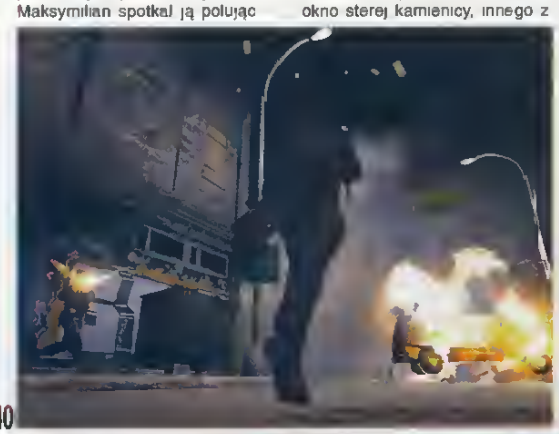
kolei podmuch eksplozji rzuci na maskę zaparkowanego samochodu, strzał z obrzyna wbije w kuchenną półkę, a rozpryskujący się "mołotow" przerzuci przez barierkę rusztowania. Nie ma lekko. Przestawianie otoczenia, ciała wrogów miotane jak szmaciane lalki i efekt zwolnionego tempa dały ostrą, rajcowną mieszankę, ale: a) po dłuższej rozgrywce po prostu się przyzwyczajasz, b) zamknięte sekcje w TRUE CRIME były ciekawsze, więcej rzeczy dało się rozwalić, odpryskiwał tynk, woda strzelała z rur, kórz walił tumanami - tu tego czasem brakuje. Tym niemniej padający na terenach otwartych deszcz, latarnie lekko rozbijające mrok, obdrapane parkingi, ostre światła jarzeniówek w piwnicach, zapuszczony plac budowy, czy bardziej ekskluzywne pomieszczenia tworzą zgrabną, podkręcającą adrenalinę otoczkę. Otoczkę do zabijania.

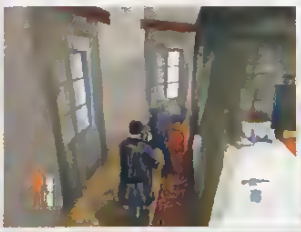
Sama historia i sposób jej narracji budzą mieszane odczucia. Z jednej strony mroczna fabuła, komiksowe kadry w stylizacji Noir, głosy postaci dobrane naprawdę dobrze, z drugiej męczące na dłuższą metę,



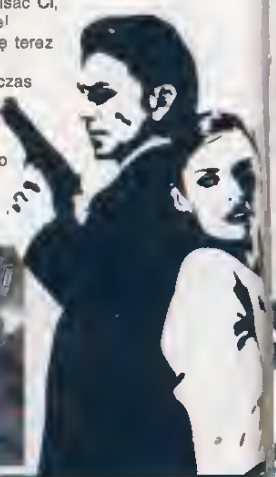
ciągłe filozoficzne wywody Maxa "jakie to życie jest okrutne, czarna dziura za nim, otchłań przed nim, a wszystko spowite bezkształtnymi cieniami nienawiści i w ogóle zupa za słona". Lekki kicz, lekka farsa - czasem trochę przegięto. Na szczęście pojawiają się też bardziej trafne, klimatyczne motywy pokroju interaktywnego snu (powtórka z pierwszej części, ale i tutaj wyginająca się perspektywa, falujące kontury dają klimacik) czy śmigania przez zapomniany park strachów. Opętańcy wyskakujący z cel, wielkie strzykawka, wirująca koła, schizofreniczne odgłosy - to świetnie oddaje kocioł w jakim Payne tkwi już od samego początku przygody.

Trochę przewrotnie ominąłem sam nowy, lekko rozbudowany tryb Bliat Time, by w końcu napisać Ci, że... nadal sprawuje się świetnie! Zwolnione tempo nie wyłącza się teraz po zakończeniu lotu i można je odpowiednio przeciągnąć, cały czas prowadząc ogień. Do tego Max w zamaszystym, szybkim wymachu przeładowuje broń! Pojawił się też drugi stopień tego trybu (żółty pasek), kiedy likwidacje kolejnych popaprańców pozwala Ci widzieć











otoczenie smigające na coraz niższych obrotach... Lekkie rozmycie, filtr sepia tonujący kolory i szybkość Twoich ruchów pozwalają poczuć przyjemną przewagę nad pozostałą, biegającą ze strzelbami hołotą. Cieszy również dodanie ekipy wspomagającej Cię w boju (uwolniony pijak, zelotnie kołysząca bioderkami prostytutka, lokalny rzezimieszek itd.), której możesz wydawać proste polecenia typu osłaniaj mnie/zostań. Wprawdzie przypadkowi asystenci radzą sobie na polu walki dość przeciętnie, ale i tak przyjemnie jest mieć kogoś, kto skupi na sobie część ognia, ghe, ghe! A co powiesz na bezpośrednie przejęcie losów Mony Sax, ostre wymiatanie snajperką?

W przeciwieństwie do poprzedniej części, teraz programiści z REMEDY wszystkich zaskoczyli i... wersja dla PS2 znów odstaje jakością wykonania od tej dla Xboxa. Super. W końcu posiadacze maszynki SONY tak lubią rozmyte, mało wyraźne tekstury czy niższą rozdziałkę, prawda?! Developerzy postarali się bardzo i gra szarpie animacją przy większej ilości bandziorów. Oczywiście ułatwia to rozgrywkę, umożliwia szybkie, pełne precyzji celowanie podczas skoków "zza węgła"... Ech! Żeby było jeszcze weselej, sama postać Maxa czy pozostałych kolezków urzeka zdecydowanie gorszym niż w przypadku iXiaka systemem cieniowania, czy mniej sugestywnie oddaną faktura ubrań oraz skóry. Posiadacze PS2 mają więc szansę poćwiczyć wyobraźnię, a od czasu do czasu także i cierpliwość (znacznie dłuższe niż u konkurencji Loadingi). Wycięcie kilku zaawansowanych efektów dźwiękowych (tych przy zwalniającym temple), czy brak szybkiego zapieywania stanu gry to już tak zupełnie z boku, na deser. Szkoda słów. Partacze!









Xboxowcy mogą być więc zadowoleni, otrzymali bowiem bardziej żywy (lepsze tekstury, oświetlenie, postacie), bardziej eprzyjający Graczowi (Loadingi, Save'y) świat MAX PAYNE 2. W wersję dla PS2 da się grać, nawet momentami wrednie się pastwiąc nad denatami, ale to teka druga woda po moczeniu stóp. Szkoda.

Tytuł na jeden strzał. Dokładnie tak można streścić wartość drugiej odsłony przygód detektywa w czarnej skórze i powiewającym krawacie (później go traci - hurra!). Ponownie rozgrywka nie uciekła mackom monotonności. Przyjemnie odstawia się te wszystkie rzuty na ryj i pruje z dużych luf, ale przez godzinę, góra dwie. Później TRZEBA zrobić przerwę. Dodanie elementów lekko przygodowych (zakręć gaz w rurociągu, znajdź kogoś, niech otworzy drzwi, pogadaj), trafiających się sporadycznie, niespecjalnie zmienia charakter wędrówki. To samo tyczy się biegania po gzymsach, śmigania przez płonący budynek czy innych motywów, powiedzmy, bardziej zręcznościowych. Gra po jakimś okresie czasu najzwyczajniej w świecie potrafi znużyć. Przy tym wszystkim nie powala samym czasem zabawy (7 godzin), a odblokowujące się później, wyższe poziomy trudności średnio elektryzują. Wprawdzie pojawia się też prosty Survival z wyzynaniem odradzających się wrogów oraz śmiganie na czas, tym niemniej przyciągającej świeżości zawarto tu jak na lekarstwo. Nie zrozum nie źle - MAX PAYNE 2 to solidny, dynamiczny shooter TPP (szczególnie na Xboxie), ze zdecydowanie ostrym klimatem, ciałami masakrowanymi w wannie, obitą gębą głównego bohatera i niezłą babeczką, ale... Mogło i powinno być zdecydowanie lepiej. Po prostu □

Max pantoflarz



Co się zmieniło poza tym, że Max przestał być podobny do Mysiaqua, a zamiast wiecznego śniegu mamy nieustający deszcz? Absolutnie nic. Dużo strzelania, mocno poplątana fabuła (mimo wszystko dość ważny element tego tytułu, podobnie jak w przypadku "jedynki"; tam jednak scenariusz był bardziej spójny) i świetne sekwencje w "strasznym parku". MP2 nie ma świeżości pierwszej części (którą ukończyłem dwukrotnie, a w przypadku strzelanek rzadko mi się to nie zdarza), ale to nadal kawał dobrego softu. □

Ocena Xbox: 8



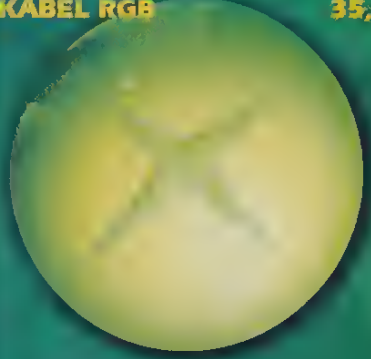


SKYNET
10 lat na rynku !



XBOX
899,-

XBOX 899,-
XBOX+EVO 2,6 999,-
XBOX+EVO 2,6+(opcja)
-40GB 1299,-
-80GB 1399,-
-120GB 1499,-
KABEL RGB 35,-



- raty przez telefon
- sprzedaż wysyłkowa (24/48h, cały kraj)
- na terenie Dolnego Śląska towar dostarczymy osobiście
- możliwość negocjacji cen
- gwarancja jakości
- profesjonalny serwis
- skup gier i konsol

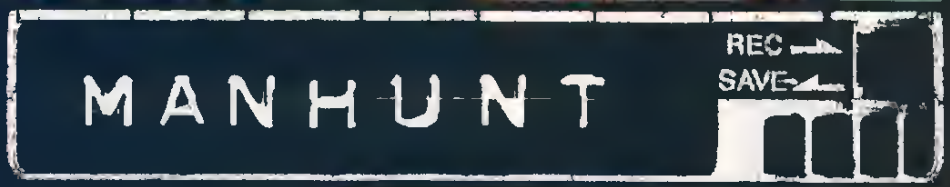
SKYNET
Wrocław ul. Zgodna 4
tel. (71) 344 02 49, 341 44 54
czynne: pn.-pt. 9-19, sob. 10-14
www.skynet.pl, info@skynet.pl







MANHUNT



Będzie lament, będą mądre reportaże w TV, prawdopodobnie znajdzie się też kilku inteligentów, którzy spuszczą komuś łomot, a później powiedzą - "bo ja tak w MANHUNT". Szczerze powiedziawszy mnie to nie rusza. Do walki ni cholerą wymyślono w XXI wieku rozrzucanie stalowe dyby i ja bym się na tym nie zatrzymał. Takie produkcje jak MANHUNT właśnie przez swą kontrowersyjność, przesuwanie granic dozwolonego w odległe, nawet te mroczne strony, powinny się ukazywać. To się nazywa wolność i dostępność szerokiego wyboru. Zakazać ROCKSTAR publikowania tego tytułu, bo epatuja dawką przemocy z którą nie każdy może sobie poradzić, to tak jakby wycofać z rynku sprzęt narciarski, bo w Michigan ktoś komuś przebił kijkiem oko, a w Hamelheberg uduszono trzy osoby paskiem od gogli.

KOŚCIÓŁ, MANHUNT, BIBLIOTEKA... CISZĘ ZACHOWAĆ, CISZĘ!
Przed oczy wyskakuja Ci ciamne, obskurne okolica, wewnątrz wygolonej czaszki kotłują się myśli ("miałem zginąć okazany przez stanowy zakład penitencjarny, a jestem tutaj..."), plecy przykrywa więzienna koszula, z oddali dobiega złowieszczy szum wiatru i... coś jeszcze. Czyjś głos. Szybko lokalizujesz słuchawkę, wkładasz ją do ucha, by od tej pory odbierać komentarze od samozwańczego Reżysera (załóż headset dołączany w zestawie np. do SOCOM, o odpowiedni kanal dźwiękowy trafi tutaj, dodatkowo Twoje okrzyki do mikrofonu będą alarmować wroga Rewelacja!). Nazywasz się J.E. Cash i dostałeś główną rolę w morderczym reality-show. Reżyser pokieruje Cię przez kolejne zabudowania, po drodze "niechcący" wrzucając na całe gangi zwyrodniałych oprawców, Ty dasz mu





okazję do uwiecznienia widowiskowych, sadystycznych egzekucji i... No cóż, być może będziesz martwy, więc jakie masz inne wyjście? Wredny bandzior Vs zwyrodnieli kryminaliści - to uczciwie postawiona rzeźnia.

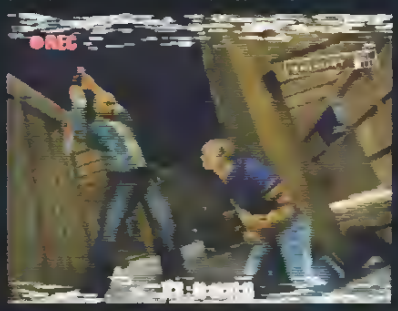
Podróżując przez cienie/mroczna uliczki masz szansę pozostać żywym. Przeciwnicy raczej Cię wtedy nie zauważą. Zahacz jednak o jakiś śmietnik, uderz w ścienę, strąć butla z gazem, a od razu przybiegną. W otwartej konfrontacji, już po pierwszych dwóch levelach, nie za bardzo masz szanse. Owszem, możesz próbować zmasakrować kolezkę prostymi combosami, ale uwierz mi - czterech chłopa wywijających maczetami, zakładających Ci chwyty, a już nie daj Boże rąbiących z broni palnej, to nie do końca to samo, co ochroniarz z osiedlowego marketu. Ucieczka w takim przypadku jest po prostu przejawem inteligencji. A trzeba przyznać, że takie paniczne rajdy, gubienie biegnących tuż za Tobą zwyrodnialców opracowano w MANHUNT bardzo sugestywnie. Słyszysz jak psychopaci zaczynają się ozywiać, wołają innych, w podnieceniu wyrzucają z siebie masę okrzyków, wyją, walą w mijane skrzynia czy druciana siatki. Czują zapach krwi i to ich cholernie kręci. Kiedy w końcu wpadniesz w jakiś ciemny zaułek, a oni np. przelecą kawałek dalej, ewantualnie zatrzymają się zdezorientowani tuż pod Twoim nosem, zaczynają (po zdaniem) wyszukane, psychologiczne podchody. Jeden naśladuje gdekanie kury, wykrzykując, że tu nie ma miejsc dla tchórzy, inny wyzywa Ciebie i Twoją matkę (ciężkie słownictwo) ktoś inny wspomina. "taak, chowaj się po kątach - zupełnie jak mała Alicja, zanim żeśmy ją z chłopakami...". Odczekanie chwili i sukcesywne wycinanie jednego po drugim, wśród błagalnych jęków, naprawdę satysfakcjonuje.

CO TO MI W OKO WPADŁO... NÓŻ?
Jak wyciąć cały tabun wielkich, umazanych krwią bydlaków? Wzorem rasowej skradanki zachodzisz danego delikwenta od tyłu i zakładasz mu szybki, miażdżący cios. Zupełnie już nie wzorem rasowej skradanki kolaż ginie na coraz to bardziej chore, brutalne sposoby. Wszystko zależy bowiem od dwóch czynników. Od tego jak długo czaisz się tuż za plecami ofiary oraz co aktualnie trzymasz w łapskach. Najprostszy z przykładów - swojski, drewniany bejsbol. Przy najszybszym z ataków jamioł dostaje dwa strzały w ryja, przy średnim jest maltretowany także po upadku, przy najdłuższej wyczekiwanym - Cash najpierw przyduaza kolażkę przekładając kij przez jego szyję, a kiedy ten w amoku upadnie na kolana, bierze zamach i... No cóż, za kilkaset lat kawałki jego mózgu na ruinach pobliskiej ściany odkryją archeolodzy, poddadzą super analizie, a i tak nie będą wiedzieć o co chodzi jakby.



Zestaw znajdowanych zabawek jest dość pokaźny: od kawałka szkła, foliowej torby, stalowej linki, przez łom, kij, policyjną pałę, potężne maczety, sierp, toporek, aż po pistolet na gwoździa, tradycyjny gnat, kilka rodzajów strzelb czy działko. Części możesz użyć tylko jeden raz, częścią wywijasz bez ograniczeń, jeszcze innymi, siłą rzeczy, walisz na odległość jak w normalnym shooterze TPP (co nie zawsze mi się podobało, a do tego było dużo mniej efektywne niż cicha likwidacja). Skłamałbym, gdybym napisał, ze kolejnych terenów nie przechodzisz z myślą o zdobyciu nowego wyposażenia, kolejnych bandziorów nie likwidujesz po to, żeby zobaczyć np. masakrowania tłustego dewianta obezwładnionego workiem foliowym, wyrywania kręgosłupa wbitym łomem, powolnego odcinania głowy stalową linką (możesz ną potem rzucać!), miażdżącego kości, kilkukrotnego ciosania maczetą, czy dźgania nozem w oko... To jest chore, ale do momentu, kiedy traktujesz to jako wirtualną, umowną przemoc, potrafiaz się zdystansować - jak najbardziej rajcowne. Dlatego właśnie MANHUNT jest dla osób dorosłych.

BRUDNO I PO CIEMKU... UMIERAĆ NIE JEST TRENDY!
Niezła wymówka. Chłopaki z ROCKSTAR North (bazując na silniku z GTA) wyposażyli MANHUNT



w ciemne, mało efektowne lokacje. Ani tu specjalnego rozmachu, ani wygładzonych tekstur (wszystko jakieś takie brudne, chropowate), ani rozmytych, atakujących oko fajerwerków graficznych. Wszystko przykrywa zasłona zwana klimatem gry - ma być mrocznie, obskurnie, minimalistycznie. I jest tak w stu procentach (egzekucje oglądasz w skaczącym "przekazie VHS"), ale czasem przydałby się... hmmm... chociażby rozbudowany las z wodospadem. Tym niemniej opuszczony posterunek policji, bocznice kolejowe, złomowisko, zdewastowane zoo, ścieki czy więzienie miejscami nawet cieszą fajnie pokombinowanym designem. To samo tyczy się przeciwników. Technicznie może i nie powalają, ale sympatyczne z nich stado owieczek: wytatuowany grubas oglądający niemieckie porno (trzeba mu odciąć prąd), banda skinheadów w szelkach i podwiniętych spodniach, wielcy, militarni zabójcy, ekipa zakamuflowanych wieśniaków czy brudni, umazani krwią pół-kanibale. Nie sposób ich nie lubić. Szczególnie kiedy bulgoczą, dławiąc się własną krwią.

Kruki gromadzące się wokół zmaltretowanych ciał przeciwników, ostry język, rasistowskie uwagi (ale w formie ironicznej), kolo ginący na klopie... MANHUNT to gra dla dorosłych! - nie tylko ze względu na bezpośrednią przemoc.





Strona audio naprawdę dodaje grze pieprzyku. Wibrujący dźwięk i wstawki muzyczne potężnie napinają nerwy, by kilka ulicznek dalej MANHUNT rozbroił Cię zwalistym zakapiorem mamroczącym do siebie: "W mordę, znowu te soczewki kontaktowe!", albo stadem bureków wykrzykujących: "Zginiesz w męczarniach! I to się nazywa sprawiedliwość w amerykańskim stylu". Sam Reżyser przemawia natomiast głosem Briana Coxa (Stryker z "X-Men 2") i po prostu słychać, że facet ma nierówno pod sufitem. Kolo rzuca luźne komentarze, chichocze, ponagla Cię czy pieje nad sfilmowanymi zgonami (fachowo to się nazywa snuff i wokół tej tematyki powstało kilka klnowych produkcji, np. groteskowy "Człowiek Pogryzł Psa", czy "8mm" z Cage'em). Ujmując więc wszystko w całość - gra najpierw urzeka klimatem, później udźwiękowieniem, a na końcu wybranymi elementami grafiki. Sprytna bestia!



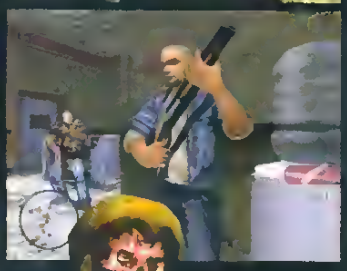
TYTUŁ PO KTÓRYM STAŁEM SIĘ LEPSZY

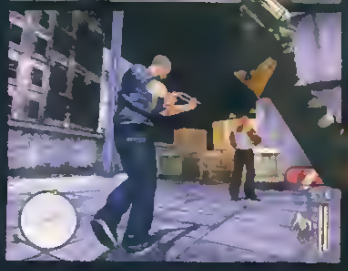
Jeśli nie uniesiesz się tak zwaną moralnością, polubisz MANHUNT bez dwóch zdań. Rozgrywka jest długa (25 godzin na początek), oferuje sporo sekretów, również terenów bonusowych, co sprzyja poprawianiu osiąganych wyników (ocena za styl mordowania). Czasem wprawdzie brakuje nieco bardziej przygodowych, złożonych sekcji, ale z drugiej strony trafiają się akcje pokroju przenoszenia przez cały level ciężkiego, chlupoczącego kanistra z benzyną, obsługiwania wielkiego magnesu (biegających w dole popaprańców masakrujesz rzucaną lodówką) czy śledzenia jegomościa zwanego "wielkim brudnym białym królikiem". Po prostu trzeba się wyluzować, żeby zawarty tu świat przemówił do Ciebie w całej swej rozciągłości... Ktoś powie, że to materiał instruktażowy dla przyszłych morderców. Wątpię! Tak naprawdę większość pokazywanych tutaj akcji jest mocno naciągnięta, nie ma w sobie realizmu, albo posiada go w stopniu umownym. A że bazuje na przemocy? Huh, która gra tego nie robi? Może podniosły MGS2? Szczerze powiedziewszy, to właśnie po MANHUNT czuję się lepszy. Po wyłączeniu konsoli nie odczułem najmniejszej chęci biegania po ulicy z foliową torebką, niezdrowego podniecenia. Znaczy się - wporzo gościu ze mnie;). Dziękuję zatem ekipie z ROCKSTAR, że pozwoliła mi się o tym przekonać. A Ty - zaryzykujesz?□

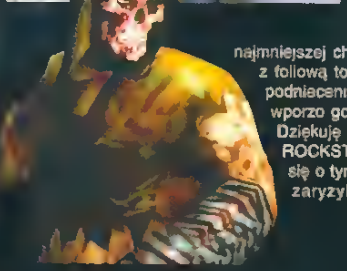






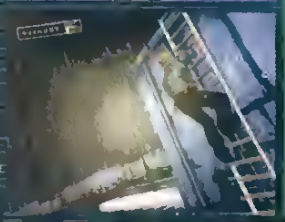












Wbij widelec w rzyć



Jeśli specjaliści od oczerniania gier w telewizji (ze Trynitrotoluenem itd.) będą chcieli znaleźć kolejny dowód na to, że deprawują one młode umysły, to gorąco polecam im MANHUNT (w miejsce lecącego MORTAL KOMBAT). Gdyby nie "stealth kills" byłaby to raczej mierna skradanka. Dlaczego Cash nie może się wdrapać na niski murek? Dlaczego przeciwnicy są tak tępi? I do tego raczej żałosny patent z rzucaniem głową denata. Potencjał pomysłu jest jednak [illegible] liczę, że jakaś [illegible] zdecyduje się na podjęcie rzuco[illegible] rękawicy [kosa].

Ocena: [illegible]





PSE

WERDYKT Myszogo

ROCKSTAR | SKRADANKA

7 8 8

8

Niezwykle brutalna, klimatyczna, wymagająca produkcja dla dorosłych... TYLKO dla nich!

▲ ostry klimat	▼ trochę stonowana oprawa
▲ gadki postaci, headsetl	▼ NIE DLA KAZDEGO!
▲ animacje postaci	

OCENY: COX 7, MAZZI 8, RAQ 8, PLAY 8 | GRACZ, MEMORY 59 KB | NOSNIK - DVD

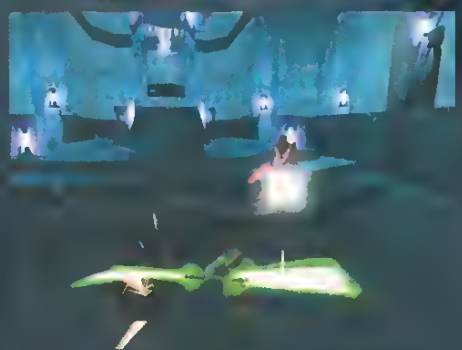
STAR WARS® JEDI KNIGHT®: JEDI ACADEMY™





"Święta 2003" to wspaniały okres dla każdego miłośnika serii "Star Wars". Św. Mikołaj w tym roku narobił sobie długów, opodatkowany do granic przyzwoitości przez latający dziurę budżetową rząd RP. Święty ma na łada problem, zmuszony wybierać pomiędzy świetnym KOTOR-em, dobrym REBEL STRIKE 2 i zamykającą wielką trójkę grą JEDI ACADEMY. Nowa odsłona znanej i lubianej serii bez skrępowania sięga do kieszeni Graczy. Czy jednak posiada atuty, które zachęcą Graczy do wrzucenia jej na listę prezentów gwiazdkowych?

W KOTOR bardzo raził mnie brak możliwości wyboru rasy bohaterów, jednak autorzy "Akademii Jedi" pięknie zrekompensowali ten mankament. Na wstępie możemy atworzyć własną postać: od wyboru rasy i płci, do takich detali, jak kolor włosów i wybór ciuchów. W JEDI OUTCAST bardzo raził brak miecza świetlnego w pierwszych etapach gry, które ciągnęły się niczym kolejne odcinki "Mody na Sukces" - tutej słynną latarę mamy od początku. Bal Możne nawet wybrać jeden z pięciu kolorów promienia i typ rękojeści Bohatar o imieniu Jadan to gostek z mocą za pan brat, który właśnie rozpoczyna szkolenie w słynnej Akademii Jedi, prowadzonej przez Luke'a Skywelkera. Młodzik trafia pod opiekuńcze skrzydła znanego z poprzednich odsłon gry Kyle'e Katarne. Szybko spokój treningów zostaje zakłócony przez tajemniczy kult, usiłujący wskrzesić nieżyjącego od setek lat Lorda Sith.



Historia jest dość wciągająca i obfituje w kilka ciekawych niespodzianek fabularnych

W dzisiejszych czasach, kiedy produkuje się coraz krótsze pozycje "na jeden raz", JEDI ACADEMY wypadło całkiem zacnie. Oferuje ponad dwadzieścia godzin czystej rozgrywki, zachęcając do dalszej zabawy dostępnymi dwoma zakończeniami. Gra zachowuje pozory nieliniowości - nie licząc istotnych dla fabuły obowiązkowych misji, Gracz może dowolnie wybierać kolejność zadań pobocznych (wykonanie części z nich jest wręcz nieobowiązkowa!). Niejednemu łezka się w oku zakręci, kiedy ujrzy znajomy kadłub stojącego w doku "Sokoła Millenium", czy usłyszy sympatyczne porykiwenia stojącego nieopodal Chewiego. Sentyment wzbudzają znane z filmów lokacje, jak pustynna planeta Tatooine, czy tętniące życiem miasto Coruscant. Nie zapomniano o urozmaiceniu rozgrywki o takie elementy, jak rajd po skalistej dolinie za pomocą speederów, czy strzelanie z działek laserowych do atakujących statek Tie-Bomberów.

Po szoku wywołanym grafiką w PRINCE OF PERSIA, gierka LUCASARTS wygląda jak zabiedzony kopciuszek. Wykorzystuje engina poprzedniej części, co niestety widać patrząc choćby na jakość tekstur, ale graficy wyszli z opresji obronną ręką. Wreszcie ściany odbijają światło miecza świetlnego, a efektowna sceny walk Jedi z naplerającymi Sithami rekompensują część braków. Rozbłyski, mieniąca się w oczach feerie barw, afekty użycia mocy i pozostawiana przez "latarę" świetlne smugi skutecznie mydlą oczy, jednak trudno pozbyć się wrażenia, że ktoś poszedł tu po linii najmniejszego oporu.

Miłośnicy klasycznych FPP mogą się czuć pokrzywdzeni, gdyż zabawę w przeładowywania broni ograniczono do minimum. Zwykle korzysta się z niej wtedy, gdy naprawdę wymaga tego sytuacja. Esencją JEDI ACADEMY jest zabawa mieczem świetlnym, który odbija strzały blasterów i w bezpośrednim starciu kładzie na łopatki największych twardzieli. W sumie 3/4 gry rozgrywamy w tryble TPP, zza pleców naszej postaci. Powraca znane z JEDI OUTCAST zabawa stylami walki. Miłą innowacją jest tu jednak możliwość dokonania wyboru pomiędzy klasycznym mieczem, świetlną lancą a walką dwoma latarami równocześnie. Każda z opcji ma swoje wady i zalety, szczególnie jeśli chodzi o siłę ataków i szybkość ich wyprowadzenia. Zbalansowany system Mocy podzielony jest tradycyjnie na dwie strony i pewne umiejętności bazowe. Sedystyczni fani Darth Vadera poczują się swojsko, oddając się duszeniu nieposłusznych imperialistów i rzucaniu nimi w przepaść, jak i hurtowej rozwałce grupek wrogów za pomocą potoku wyładowań elektrycznych.

JEDI ACADEMY to obowiązkowe pozycja dla wielbicieli serii "Star Wars", wypełnione masą smaczków obok których żaden fan nie przejdzie obojętnie. Mimo podobieństwa do poprzedniej części, naprawdę obecno w niej błędy i pod wieloma względami przewyższa pierwowzór. Stosunkowo długa i urozmaicone, potrafi dostarczyć sporo zabawy na wysokim poziomie!□



WERDYKT Muzziego

LUCASARTS | PRZYGODOWA

7 | 8 | 8

8-

Kolejna obowiązkowa pozycja dla miłośników "Gwiezdnych Wojen".

PLUSY	MINUSY
▲ esencja klimatu "Star Wars"	▼ grafika
▲ zabawy z mieczem i Mocą	
▲ fabuła	

1-2 GRACZY

...wiedzieć, że wtenczas ocenialiśmy grę w ujęciu całego paku: kamerka + gra, natomiast teraz skupiamy się tylko ...tej samej ...końcowej.)



EYE TOY Groove

Kamera poczyniła sporo zamieszania na rynku, na skutek czego rozmnożono linie produkcyjne z tym sprzęcikiem. Również i w Polsce znalazła się spora grupa miłośników różnięcia głupa do soczewki (m.in. dzięki spotom reklamowym towarzyszącym Lidze Mistrzów). Jakkolwiek by na to nie patrzeć, pomysł był świeży i nowatorski, a do tego cena nie kazała odprawiać pielgrzymki po babciach i dziadkach z pustą "świnką" i wyrazem twarzy "na Playmana". Siłą rzeczy obwieszczono nadejście dwóch kontynuacji, z których jedną - o podtytule GROOVE - recenzuję poniżej.

Wyjaśnić należy jedną rzecz - ET:G to jedna gra, nie zaś zbiór kilkunastu. Tym, którzy właśnie sięgnęli do szuflady po tasak wyjaśniam, że jest to tytuł lepszy, niż tamtych dwanaście razem wziętych! EYE TOY: PLAY oceniałśmy pod kątem nowatorstwa i spontaniczności zabawy, gdyby bowiem oceniać pojedyncze mini-gierki, byłoby kiepsko. GROOVE jest autonomiczny.

Można to nazwać mutacją DANCE DANCE REVOLUTION z SAMBA DE AMIGO (DC). Na ekranie znajduje się 6 "punktów docelowych" - po trzy z lewej i prawej. Ze środka ekranu wylatuje bużka" i w momencie, gdy znajdzie się w ...punktu docelowego", trzeba nań machnąć ręką. Są również ruchy "na Stachurskiego", kiedy musisz płynnym ... prowadzić dłoń wzdłuż znaczonej ścieżki. Całość nie ma nic wspólnego z tańcem, przypomina raczej spazmatyczne ... Zabawie wyplaków dodaje tryb Multiplayer. Doskonały jest zwłaszcza tryb Tag. Przed rozpoczęciem gry każdy z Graczy pozuje do zdjęcia. Później, podczas piosenki któreś ze zdjęć pojawia się znienacka, zmuszając do błyskawicznej zmiany zawodnika. I tak w kółko. Na domowe imprezy jak znalazł! W standardowym Versusie dwaj Gracze rywalizują na jednym ekranie. Każdy z nich wykonuje inne ruchy. Pomysł niezły, ale technicznie jest to mocno niewygodne - jedna z osób musi zostać n... z tyłu, przez co szanse przestają być wyrównane i gra traci sens.



Za EYE TOY:GROOVE polski oddział SONY śpiewa sobie całe dwie stówki, co jest ceną mocno chybioną i nijak przystającą do niewiele droższego ET: PLAY (w komplecie z którym znajdowała się kamera). Widocznie firma wyszła z założenia, że Gracze którzy nabyli poprzednią grę, są niejako skazani na kupno nowego produktu. Pewnie ma rację, ale to podejście nie zaskarbi jej sympatyków. Cóż...□





Listu kawałków

EYE TOY Groove

Jumpin – Liberty X
Deeper Underground – Jamiroquai
Jungle Boogie – Kool & The Gang
Praise You – Fatboy Slim
A Little Less Conversation – Elvis vs JXL
We Are Family – Sister Sledge
Move Your Feet – Junior Senior
Dancing In The Moonlight – Toploader
Music – Madonna
Cheeky Holiday – The Cheeky Girls
Hustlers Groove – Apollo 440
Overload – Sugarbabes
Let's Groove Tonight – Earth, Wind & Fire
YMCA – The Village People
Criminal Mind – Jamiroquai
Starlight – Supermen Lovers
Dance To The Music – Sly & The Family Stone
Superstylin' – Groove Armada
Don't Stop Moving – Living Joy
All I Want – Mateoq
Gotta Get Through This – Daniel Bedingfield
Keep On Movin – 5IVE!
The Ketchup Song – Las Ketchup
Puppet Master – Elvis vs JXL
Addicted To Bass – Puretone

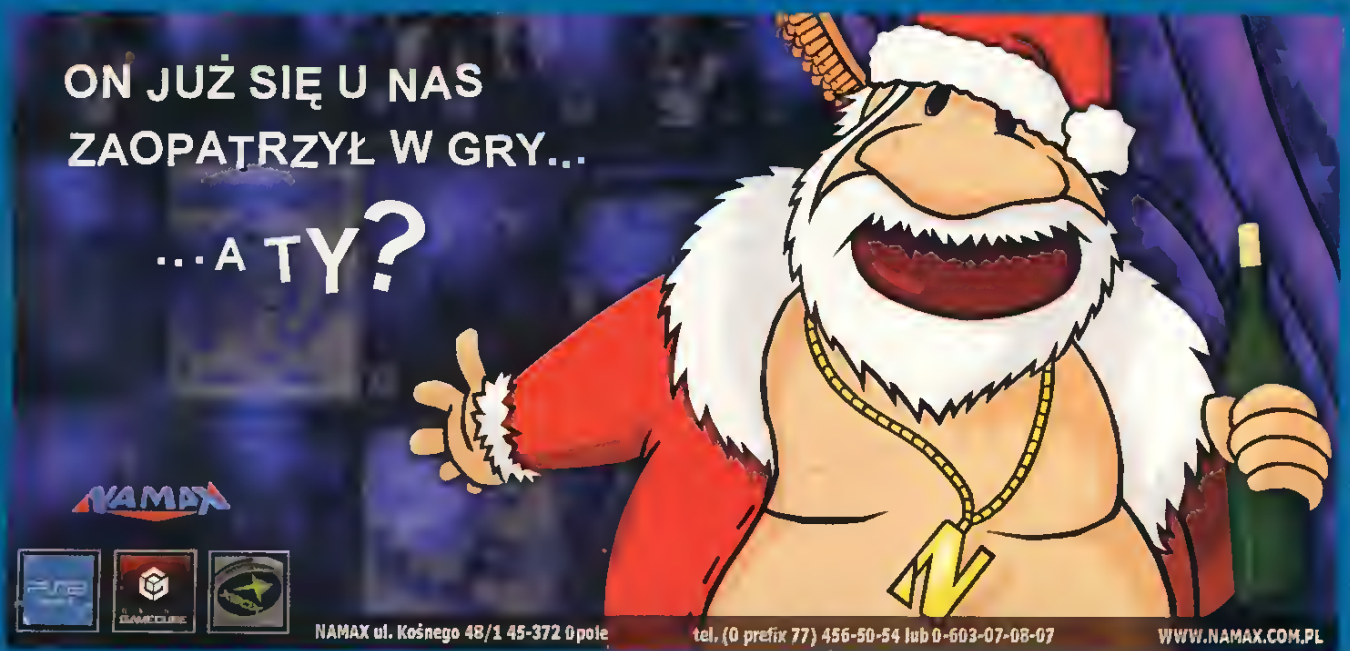
WERDYKT Kosa

SONY	MUZYCZNA	
4	10	8

8

PLUSY	MINUSY
▲ fajne kawałki	▼ "niewygodny" versus
▲ rewelacyjna zabawa	

OCENY: SCIERA 8- | 1-4 GRACZY, MEMORY 250KB, KAMERA | NOŚNIK - DVD



1080° AVALANCHE



Jeśli porównać SSX3 do wielkiego, potężnie sunącego ratraka, nowy 1080 to młoda kobietka na sankach. Może się spodobać, ma swój urok, ale czy da radę przetrzymać starcie?







Tak, tak! Na wstępie mówię otwarcie - sam szef SONY Japan przyleciał do Polski rzucił ne mój stoł kluczyki do apartamentu w Coste Brawa i powiedział "Ty recenzujący Polaka musieć tutaj recenzja inna dać! SONY chcieć, no good ma być, Inaczej moje twoja sajgon, rozumieć jego?" Do tego, kiedy tylko zasiadłem do pisania przedstawiciele MICROSOFTu wymierzyli z sąsiedniego balkonu w moją głowę z procy Oczywiście zatem, że długo oczekiwany 1080 AVALANCHE od NINTENDO to pozycja rewolucjonizująca rynek snowboardów z gigantycznymi trasami i wcale nie kończąca się po kilku dniach zabawy, tylko ja teraz tak będę ściemniał

Prawdziwą zajawkę ne konsolowe białe śmiganie wrzucił do mojego swiata 1080 SNOWBOARDING wydany na N64 całe stulecia temu Uczucie pędu, świetnie technicznie oddane (jak na tamte czasy) triki, płynnie wymodelowane zwały śniegu Teraz, po wielu perypetiach, trafia na GC tytuł kontynuujący ten temat Od razu więc rozkładem go na czynniki pierwsze i Akcje z cięciem dechą w dół stromego stoku mają dynamikę (czego jednak nie doświadczysz na pierwszych trasach, gdzie czasem bywa za spokojnie), zawodnikom znów efektownie powiewają ubrania, do tego powoli osadza się na nich szron, a same stoki uderzają swoją plastycznością (płynnie przechodząca kolorystyka, zabawa światłem sporo obiektów) Wrzucasz więc glowny tryb i , hmm trochę mało zawodników Główna piątka, choć dobrze wykonena, niczym specjalnym się nie wyróżnia (laseczki Murzyn, blond chłopaczek) Mykasz więc na coraz wyzej usytuowane szlaki zjazdowe, by sprawdzić ich w działaniu

Sam charakter rozgrywki niespecjalnie mocno wbija się we współczesne standardy Ne trasach wprawdzie odkryjesz kilka skrótów





ale ani tu swobody, rozbudowania znanego z SSX3 (po prostu jest za krótko nawet na najwyższym poziomie trudności), ani powalającego, świeżego designu pod kątem czesania trików (xboxowy AMPED 2 pod tym względem wypada lepiej). Zamiast tego masz wyścig, podczas którego kręcenie ewolucji schodzi na drugi plan Owszem, wrzucono osobny tryb bawienia się dechą, gdzie wskakujesz na specjalnie przygotowany stok i tutaj juz mozna trochę poszaleć - jest masa rurek, szereg łączących się ze sobą hopek, skocznie i śnieżne rynny Szkoda tylko, ze tworzenie combosow po prostu wypada średnio, nie oferując ani zaawansowanych technik ne rallach, ani beztroskiego freestyle'owania na śniegu (co się stało z menuałmi?). Generalnie więc kręcenie ewolucji służy nabijaniu paska doładowującego Twojego zawodnika, po którym to doładowaniu koleś beztrosko przewraca konkurentow. Patent niby nienajgorszy ale takie akcje były na fali ze cztery lata temu, teraz przydałoby się kilka bardziej zaawansowanych, wyszukanych zagrywek Czyżby ekipa z NST tak mocno zabalowała, ze wyparowało im z głów rozglądnięcie się po konkurencji?

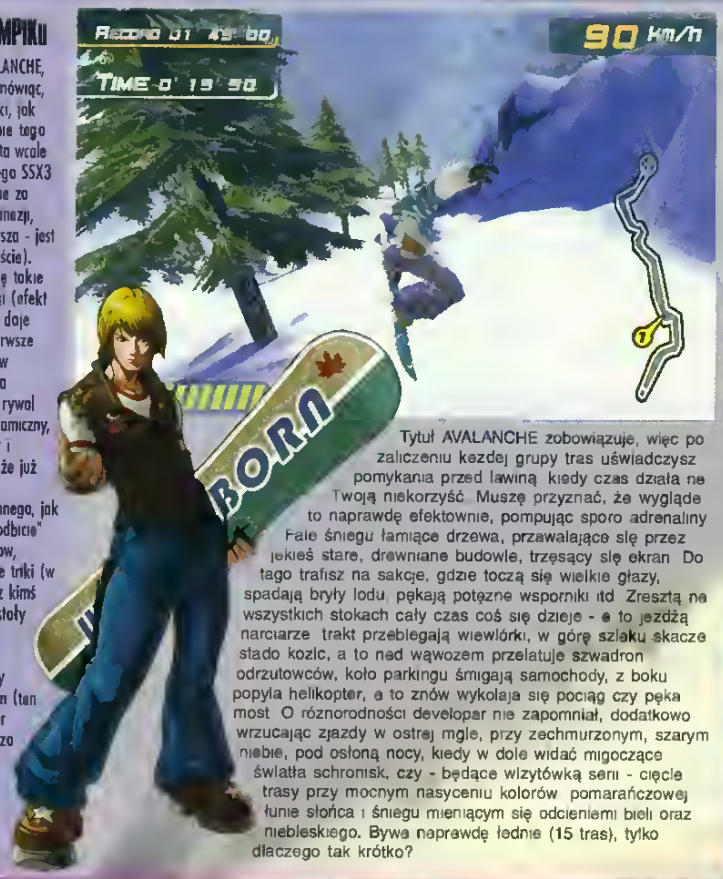
Jadę trochę po chłopakach, ale przecież to twórcy odkrywczego hitu z N64, poprzeczka więc automatycznie podskoczyła (no i ta proca z MICROSOFTu) Z drugiej strony system machania boerdem ma kilka ciekawie pokombinowanych patentow - np jeśli stracisz równowagę na desce złe wybałansujesz ciałem po skoku, możesz się jeszcze uratować kręcąc szybko analogiem (wporzo), natomiast gdy już spadasz na śnieg dano Ci opcję zamortyzowania lądowanie (trzeba wcisnąć w odpowiednim momencie trigger) W sumie więc raz, ze 1080 AVALANCHE po prostu nie jest w stenie konkurować z genialnym SSX3 (tam zjazd trwał 25 minut, tutaj maksymalnie dochodzi do 4), a dwa - to mimo wszystko trochę inna kategona snowboardingu.

Skończysz ja w EMPIKu



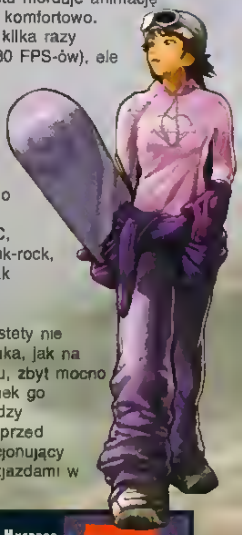
1080 AVALANCHE, oględnie mówiąc, nie jest taki, jak bysmy sobie tego życzyli - i ta wcale nie wina rewelacyjnego SSX3. Trasy są zdecydowanie za krótkie, brakuje im finezji, rozbudowania, co gorsza - jest ich niewiele (kilkanaście). Osobiście bardzo lubię takie szybkie zjazdo wyścigi (efekt "drgającego" ekranu daje radę), więc przez pierwsze kilka godzin grałem w przeświadczeniu, że to prawie równorzędny rywal produktu EA BIG: dynamiczny, mało skamplikowany i ładnie zrobiony. Tyle że już po jednym dniu nie pozostawała mi nic innego, jak zagrać w "lustrzane odbicie" tras, pobić kilka czasów, poczesać jakieś głupie triki (w Trick Mode) i zagrać z kimś w Multiplayera. Przestały mnie już bawić uciekające wiewiórki, narciarze na stoku czy mój osmieszony kostium (ten motyw jest gites). Czar prysnął, a gra pękła za szybka ☐ [sa]

Ocena: 7



Tytuł AVALANCHE zobowiązuje, więc po zaliczeniu kazdej grupy tras uświadczysz pomykania przed lawiną, kiedy czas działa na Twoją niekorzyść. Muszę przyznać, że wygląda to naprawdę efektownie, pompując sporo adrenaliny. Fale śniegu łamiące drzewa, przewalające się przez jakieś stare, drewniane budowle, trzęsący się ekran. Do tago trafisz na sakcje, gdzie toczą się wielkie głazy, spadają bryły lodu, pękają potężne wsporniki itd. Zresztą na wszystkich stokach cały czas coś się dzieje - a to jeżdżą narciarze, trakt przebiegają wiewiórki, w górę szlaku skacze stado kozic, a to nad wąwozem przelatuje szwadron odrzutowców, koło parkingu śmigają samochody, z boku popyla helikopter, a to znów wykolaja się pociąg czy pęka most. O różnorodności developar nie zapomniał, dodatkowo wrzucając zjazdy w ostrej mgle, przy zachmurzonym, szarym niebie, pod osłoną nocy, kiedy w dole widać migoczące światła schronisk, czy - będące wizytówką serii - cięcie trasy przy mocnym nasyceniu kolorów pomarańczowej łunie słońca i śniegu mieniącym się odcieniemi bieli oraz niebieskiego. Bywa naprawdę ładnie (15 tras), tylko dlaczego tak krótko?

Jak na solidny produkt na GC przystało, 1080 AVALANCHE oferuje tryb dla kilku żywych ziomków, który jeszcze przy zwykłym Split Screenie sprawuje się całkiem rzesko, ale już podczas poczwórnego ekranu po prostu morduje animację. Jeździ się wtedy zdecydowania mało komfortowo. Zresztą samotne czesania trikow też kilka razy machnie framerate'em (wahania 60 - 30 FPS-ów), ale jest to poziom zdecydowanie do przełknięcia. Tym bardziej że widoki pokroju tartaku transportującego bale drewna, armatek wystrzeliwujących w górę biały puch, oszronionej trakcji kolejowej, czy tętniącego nocnym życiem miasteczka już same zedbają o przyciągnięcie Twoich oczu. Do uszu natomiast niespodziewanie jak na GC, wedrze się licencjonowana muza (punk-rock, trochę elektroniki), nie do końca jednak wkomponowując się w klimat.



Słowo na zamknięcie. Nowy 1080 niestety nie rozwinął poziomu świetnego poprzednika, jak na dzisiejsze czasy brakuje mu rozmachu, zbyt mocno trzyma się sztywnych ram. Warto jednak go sprawdzić - szczególnie dla rajdu między drzewami oraz szaleńczych ucieczek przed tonami osuwającego się śniegu. Emocjonujący przerywnik. Akurat między kolejnymi zjazdami w SSX3 ☐



Jak obyczaj każe stary,
według ojców naszych wiary,
Świat Nintendo składa Wam życzenia
z dniem Bożego Narodzenia
niech ta Gwiazda Betlejemska,
która wschodzi tuż po zmroku
da Wam szczęście i stos gierek
w nadchodzącym nowym roku!



ŚWIAT NINTENDO
www.swiatnintendo.pl
(012) 29 22 999







LEGACY OF KAIN
DEFIANCE





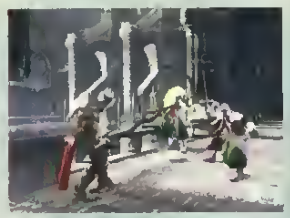




Cała młynarza zwykła wypuszczeć się w pole [illegible] pora, kiedy nawet najstarsze baby nie wystawiały swych brudnych paluchów spod nie mniej brudnych pierzyn. Biegałe podkradać miód i słoninę konnym, co pod wsią obozowali. Szła więc dziewka przez zagajnik, gdy nagle coś wciągnęło ją do lasu, ogłuszając potężnie. "Zadzierej jej kiecki Wiedźminie, pochędożymy trochu" - wychrzcał męski głos. 'Stoj, pierw trze nakłuć jej [illegible] dwie ranki na szyi, będzie na wampierze!" - warknął jasnowłosy zbir. I już mieli się chłopaki zabierać do dzieła, gdy nagle sposrod plątaniny korzeni coś wyskoczyło, machnęło pazurem i mężczyźni padli na ziemię. Owo coś wzięło potężny drąg i jęło tłuc wszystkich troje, gruchotać czaszki, miażdżyć żebra. 'Będzie na kolnych" - wycedził przez długie, ostre siekacze prastary stwór, polewając ubrania i trawę trzymaną gorzałą. 'Może jeszcze w zbozu wydepczę ze dwa kręgi?" - pomyślał zmieniając się w chmarę nietoperzy

W stado nocnych gacków potrafi również zmienić się niejaki Kain, podróżując na spore odległości. Trzeba przyznać, że w najnowszym LEGACY OF KAIN: DEFIANCE wygląda to bardzo efektownie. Startujesz np. z szerokiego [illegible] konu i zaczynasz mega-szybki, dziki lot nad drogą, polami, lasem (horyzont "zawinięty na kulę', nietoperze śmigające wokół kamery), by wylądować dziesiątki mil dalej, przy niedostępnych, posępnych ruinach. To daje kopa. Poczucie mrocznej, złowrogiej, wredne miażdżącej małuczkich ludzi siły elegancko przechodzi Ci w palce. Tym bardziej, że na Twoje barki wrzucono teraz także zdolności telekinetyczne - siłą umysłu ciskasz wrogów jak szmaciane lalki, nabijasz ich na ostrze wystające ze ścian, miotasz na płonące stosy, gruchoczesz kości o mur, rzucasz w otchłań. A później słychać tylko nagłe urwany, przerażający skowyt. W DEFIANCE wycinasz ludzi jak małe tornado świniaki na zapadłej farmie w Oklahomie latem '84.

Dwie postacie: Kain i Raziel. Krwiopijca i Rzeźnik Dusz. W DEFIANCE po raz pierwszy na zmianę przejmujesz ich, oddzielona morzem czasu, losy. Metamorfozie uległ też lekko charakter całego polowania. Dużo więcej jest tu teraz walki, dużo więcej masakrowania wyskakujących znienacka, całych tabunów wrogów. Do tego wprowadzono płynnie zmieniające się, przeprogramowane ujęcia kamer. Ot, spory ukłon w stronę DEVIL MAY CRY (ukłon lekko ironiczny, bo to potwory są tutaj łowcami, a nie zwierzyną!). I dobrze, bo w tak klimatycznie, tak gotycko przygotowane scenerie patent wbił się zawodowo. Sterowanie zarówno Razielem, jak i Kainem oparto o ten sam szkielet - chłopaki mogą zmieniać postać trzymanego Reavera (ostrze podpalające, naładowana ciemną mocą, artefaktem umożliwiającym wymiatanie w wodzie, siłą wiatru itd.), wywijać młyńce na ziemi, masakrować w powietrzu, potężnie dobijać z naskoku. Do tego cały czas muszą podtrzymywać własne siły witalne przez pochłanianie dusz (Raziel wbija energetyczne ostrze Reavera w klatkę piersiową ofiary) lub wysysanie krwi (Kain rozszarpuje tętnice/stelą przebija serce wroga). Jest zdecydowanie bardziej dynamicznie niż w poprzednich częściach, a akcje



pokroju podbicia w górę trzech chłopa, przewrócenia falą uderzeniową atakującego Cię ogniem mage i natychmiastowego rozszarpania szyi łuczniczki to tutaj lekkie, wstępne igraszki.

Główni bohaterowie stojąc po dwóch, dokładnie przeciwstawnych stronach, działają jednak bardzo podobnie. Przesuwanie kamiennych bloków, uruchamianie mechanizmów, wykorzystywanie energii psi do aktywowania niedostępnych przycisków, kolekcjonowanie magicznych ikon

Wyrywanie miotających się dusz z wciąż jeszcze ciepłych ciał, wysysanie krwi - DEFIANCE serwuje oba patenty jednocześnie. Fajnie. Kradzież szpiku, pożyczanie organów, handel "skórami" - tym już zajęli się nasi szpitalni specjaliści...







newiązań do wydarzeń i miejsc znanych z poprzadnich odsłon jest zresztą sporo Jako Reziel trafisz np do potężnego pięknie rzeźbionego grobowca Kainal Więcej nie piszę, bo fabuła naprawdę wciąge (w bonusach wrzucono filmiki z wcześniejszych części gry) i nie warto jej spoilowac To tak jakby z jedzenia soczystego steku zostewić Ci tylko wycieranie ust chusteczką.

Lokecje świetnie oddają charakter krucjat obydwu postaci W przypadku Kaine masz do czynienia z chłodnym, spowitym we mgłe zemczyskiem, masą rzeźbień, robiącą wrazania architekturą Zwodzona mosty, wąskie dziedzińce, bogate łuki, komnaty, mroczna tereny otwarte Design poglaszcze Cię po źrenicach, a mi w niektórych momentach wrzucił do głowy skojerzenie z filmowym "Władcą Pierścieni' - tajemnicza podróż, złowrodzy, wszechwiedzący boss-wie, granitowe wieze, pradawny świat przyrody, która ledwo co wypełzłe spod jakiegoś kamienia Coś w tym musi być Z kolei podróż Raziała to lekka psychodela Na wstępie musisz się wydostać z zapomnianago przez czas, przerazającago więziania dla dusz Rozmywający się ekran, powykrzywiane kontury, wijące się kształty, nienaturalne proporcje i tysiące krzyków, zniakształconych wyć, potępionych nawoływań Twojej osoby Można poczuć się nieswojo, a wspinaczka gdzieś hanl, do góry, do wyjścia nerwowo puka w czaszkę Powrót do wymiaru materialnego, rajd przez zapomniane cmantarzyske, budowle, komnaty i lasy trochę odpręza, ale nie ne długo .

Dasign zawartego tu świata spokojnie oceniam ne "9", tak samo jak szczagołowo wykonane tekstury, całość oprawy ściągając jednak w dół za miejscami źle poustawiane kamery (efaktowna, ale utrudniające rozgrywkę ujęcia) i brak duzej swobody, zdecydowanie liniową sciezkę zwiedzania Do tego mniejsl, masowi przeciwnicy nie zawsze zachwyceją (ze często miaszczą się w konsolowych standardach) Że nadrabiają iloscią? Niby prawda, ale Tek czy siak projekt niektórych bossów, czy sam układ krainy Nosgoth to mały Everest w gatunku "średniowieczne, mistyczna zakamarki" Potęgująca go, niepokojąca muza i mocna, wiarygodne głosy aktorów ponownie odgrywających swe role (Michael Bell i Simon Templeman) genielnie umocniły klimat Ta opowieść JEST wierygodna!



LOK DEFIANCE wciąga w końcu finalnie odsłanianą historią (ludzie śledzący serię muszą zagraćl), masowym ścinaniem ludzkiego zniwa (Kain odstawia morderczy balet, w unikach tracąc materialną formę) oraz całkiam niazłymi, choć miejscami powtórzonymi zagadkami (odnajdywania przedmiotów, uruchamianie mechanizmów, transformecja terenu) W taj właśnie kolejności Jest bardzo solidnia Zapraszam więc do posępnej, stojącej na uboczu katedry LOK DEFIANCE Katedry, gdzie ostatnia dziawica została zjedzona żywcem i niastety nikt nie pomyślał o jej rozdziewiczeniu. Następnago wieczoru po prostu pożarto krowę.□

PS. Wersja na iXiaka wygląde minimalnie lapiej, PS2 tradycyjnie me problemy z ząbkami na obiektach i jakością takstur

Trochę się zawiodłem

Początek nienajlepszy, drażnią ograniczenia swobody, brakuje bardziej pomysłowej budowy lokacji i złożonych zagadek - zamiast tego mamy oklepane szukanie przedmiotów i dostarczanie ich w odpowiednie miejsca. Właściwie gra staje się wciągająca dopiero gdzieś w połowie, po dotarciu do rezydencji Voradora. Nie wykorzystano też należycie potencjału Raziela - zmiana wymiarów w celu osiągnięcia progresu w grze wymagana jest zdecydowanie zbyt rzadko i zazwyczaj sprowadza się do potrzeby przekroczenia przez blokujące drogę kraty. Oczekiwałem znacznie więcej, mimo to polecam DEFIANCE fanom Raziela/Kaina - warto sprawdzić, jak skończyła się cała historia.□ [kujot]

Ocena: 8-

uczenie się w trakcie jatki nowych cięć (długie szarze, szlachtowenia w powietrzu, precyzyjna punktowanie a'la florat) to po prostu ten sam system Z jednej strony - wporzo, przy przepłatających się rozdziałach nie ma zamiaszania, nie trzeba zmieniać podejścia do rozgrywki, z drugiej - trochę zal, ze poza kozackim wyglądem postacie nie zyskały większego zróżnicowania Dylemat rozwaz sam, w ciszy i z sekratarką pod stołem Ja na osłodę powiem Ci tyle, za Razial potrafi nurkować, rozgrywając kilka epizodów pod wodą, podczas gdy dla Kaina nawat najmniejsza rzeczka oznacza kąpiel w kwasie. No i upadły Rzeźnik Dusz dość szybko odzyskuja zdolność przanoszania się miedzy sferą mistyczną a materialną, wchodząc w quesły "teranowe" (lokacje transformują się po zmianie wymiaru, wydłuzając nagle, złowrogo wyginejąc swoje kształty) Ot, standard znany z poprzednich częścl

Pradawna wojna między wampirami, ludzmi i panami dusz Klątwe i chęć zemsty pałąca Raziela, zwątpienie, czy potrafi kierowac swoją ściezką coraz bardziej wdzierające się do głowy Kalna Wialka przapowiadenia różnie interpretowana przez trzy nacje Nekromanta Moebius dający niajasne zwodnicze wskazówki Kainowi, Pradawny Bóg nękający



Raziala, zjawy napędzane strachem o wiecznym potępieniu, potężni straźnicy, finalna konfrontacja Muszę przyznać, ze przedstawione tu historia solidnie wciąga, do tego w końcu rozstrzyga ściezki przeznaczone obydwu mrocznym istotom Epizody przepleciono naprawdę z pomysłem, wampira wysyłając do Nosgoth przed jego narodzinami łowcę dusz kilkaset lat później Chłopaki odwiedzają (częściowo) te same miejsce, ale funkcjonujące w roznych epokach Kain smiga do mistycznego siadziska wyznawców Sarafana (za kilka wieków on sam nad nimi zapanuje) Pada gęsty śnieg, Ty biegasz po na wpół zamarzniętaj rzace, podziwiasz strzeliste, rodowe filary Kiedy zaś pojawiasz się tutaj jako Razial mamy schyłek leta - wideć zieloną trawę, potężne drzewa, strumień płynia swobodnie, obozują juz łowcy maszkar (ten duzy, z wielkim młotem podobno powiadział coś na Twoją mamę), część relikwii uległo rozpadowi . Klimat od razu zyskuje lekko odmienny charakter Motywów ze zmlenieną czasu, wrzuceniam





WERDYKT Myszaqa

CRYSTAL DYNAMICS — PRZYGODOWA

8 8 8

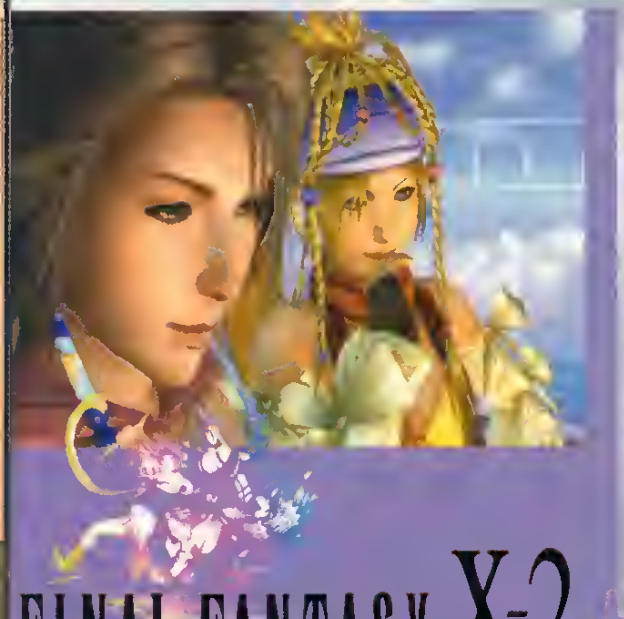
8

Mocna historia, rozgrywka przesunięta bardziej w stronę DMC i posępny, mistyczny klimat.

PLUSY	MINUSY
design, klimat tego świata	trochę złych ustawień kamery
ciekawa historia	liniowość, lekkie schematy
masakrowanie wrogów	mało zróżnicowania postaci

OCENY: MAZZI 6, MASHTER 8+ — 1 GRACZ, MEMORY 170KB — NOŚNIK - DVD

Wersja PAL - 6 luty 2004





FINAL FANTASY X-2

System FFX-2 to prawdziwa perełka wśród pozostałych "Fajnali", zwłaszcza jeśli chodzi o bardzo dynamiczne walki.

am problem. Już od momentu ujrzenia w akcji japońskiej wersji drugiego dziesiątego FINALa targały mną uczucia rozczarowania i wątpliwości co do sensu jego powstania. Wszak historia z FFX uległa zakończeniu - Sin został pokonany na Spirze nastał pokój i choć pozostał pewien żal po odejściu Tidusa i Aurona, to przecież uczucie to nie jest pierwszyzną zwłaszcza jeśli chodzi o tę najlepszą serię SQUARE-ENIX. Po co w takim razie kontynuacja, i to niemal bezpośrednia (po upływie zaledwie 2 lat czasu gry), obsadzona przez prawie tych samych bohaterów w dodatku wyłącznie kobiety? Czyżby ukłon w stronę wielbicielek serii? A może jedynie próba zbicia większej kasy? Teraz, gdy w końcu w pełni poznałem tę niezwykłą pod wieloma względami grę do wspomnianych uczuć dołączyły nowe związane z koniecznością wystawienia jej odpowiedniej noty. Wystawię zbyt niską, a zostanę 'poniemiczony' przez fanów serii, że nie dostrzegam wielu zalet tej pozycji, która według serwisów internetowych podoba się większości ankietowanych. Wystawię zbyt wysoką, to dostanę od drugich według których gra psuje dobre imię całej serii ze brak w niej elementów nadających jej tego legendarnego już, "fajnalowego' ducha. Jako recenzent muszę zachować chłodny osąd, jednak chciałbym abyście poznali również moją własną opinię na temat tego sequela, do czego przejdę zaraz po reklamie.

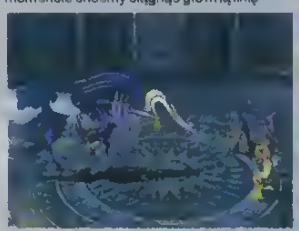
Już w sprzedaży - FINAL FANTASY X Mini Game & Mission Pack Operation Vegnagun! W specjalnej edycji dla kolekcjonerów ruchome modele statku Celcius oraz kolosa Vegnagun zaś dla pierwszego tysiąca osób koszulki z logo Gullwings gratis! Nie przegapcie takiej okazji!



Minęły dwie lata, odkąd na Spirze nastał wymarzony spokój dzięki ostatecznemu zwycięstwu nad strasznym potworem zwanym Sin, wraz z którym w perzynę obróciły się stare doktryny i przesądy runęły układy polityczne i religijne, a żyjący dotąd w ciągłym strachu przedstawiciele różnych ras w końcu mogli rozpocząć prawdziwie wolne życie. Do łask powróciła zapomniane i zabroniona dotychczas technologie - spuścizna dawnych czasów dotychczasowe miejsca kultu zamieniły się w atrakcje turystyczne, a ludzi zaczęli się parać nowymi zajęciami. Rozbite frakcja polityczna i kulturowe zaczęły formować się w nowe



stronnictwa, z nowymi doktrynami i pod nowymi nazwami, co zaowocowało powstaniem odrodzonego kościoła (New Yevon) oraz zrzeszenia młodych (Youth League) z trzymającą się nieco z boku a zajmującą bardziej techniką, niż polityką Machine Faction. Podziały te wywołały co prawda nowe różnice zdań pomiędzy zwolennikami różnych frakcji, w dodatku niektóre grupy etniczne wciąż nosiły w sercach nienawiść do innych, lecz przynajmniej nic nie wskazywało na to (przynajmniej początkowo), by powtórzyć się miało nieszczęście sprzed tysiąca lat. I wszystko byłoby dobrze, gdyby Yuna, była summonerka, która wraz z przyjaciółmi pokonała wspomnianego Sina, nie dostała w swe ręce sfery z tajemniczym nagraniem: nie zaczęła grzebać w przeszłości, zakładając wraz z kuzynką Rikku i znajomą Paine drużyny zajmującej się poszukiwaniem zapisów z dawnych czasów. Jej poszukiwania, z początku kierowane płonną nadzieją odnalezienia ukochanego Tiduse, doprowadziły ją do odkrycia i pośrednio aktywacji nowego zagrożenia dla planety - ukrytej przed tysiącleciem w podziemiach planety straszliwej broni o nazwie Vegnagun. Tak zaczęła się nowa misja pięknej choć niezbyt rozgarniętej summonerki która ponownie ruszyła ratować świat. Jak daje się zauważyć fabuła nie jest zbyt wyszukana, można nawet powiedzieć że solidnie naciągana, zwłaszcza jeśli chodzi kluczowe jej elementy. Już sam fakt, że nagle Spira okazuje się pełna miejsc które jakimś cudem pozostawały w ukryciu w czasie naszych pierwszych odwiedzin tego świata, a w których ponadto nie wiadomo kto, kiedy i po co ukrył sfery zawierające różne dziwne nagrania, wydaje się potwierdzać tę opinię. Co prawda część tych sekretów przypisano dzierżącej dotychczas władzę sekcie Yevona, która poukrywała je w swoich świątyniach, lecz cały czas nie pozbyła nas (a przynajmniej mnie) wrażenie, że zrobiono to wszystko na siłę i że wiała z nowych faktów zupełnie nie pasuje do poznanych w poprzedniej części. To wspomniane sfery, to znowu ów zapomniany Weapon, to wreszcie wyciągnięta niewiadomo skąd drużyna "komandosów" o kryptonimie Crimson Squad. Nie będę się wdawał w szczegóły, by nie psuć ewentualnej zabawy, choć i tak podane przeze mnie informacje odkrywamy już w pierwszych godzinach i rozdziałach gry. No właśnie - o ile można narzekać na treść fabularną drugiej części 'dziesiątki', tak sposób jej przedstawienia stanowi jedno z najbardziej udanych rozwiązań w całej serii. Tym razem nie można już narzekać na liniowość rozgrywki, gdyż FFX-2 znacząco odbiega od kanonów nie tylko cyklu, lecz również całego podgatunku jRPG. W każdym z pięciu rozdziałów tej gry sami musimy rozstrzygnąć czy danym momencie chcemy ciągnąć główną linię



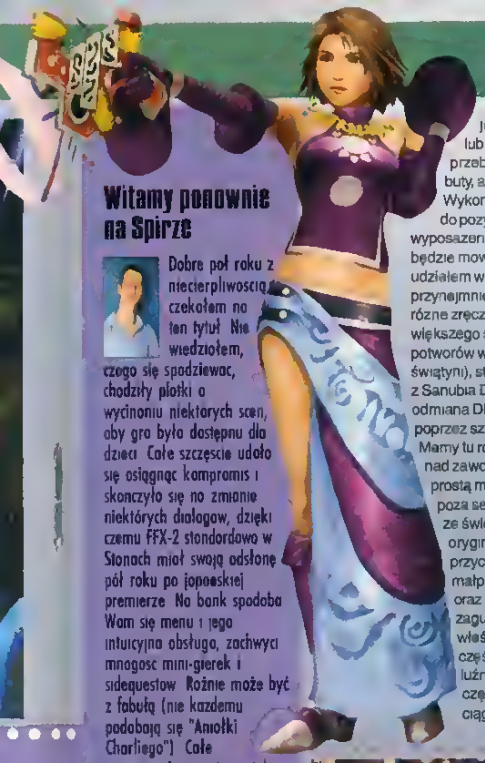
■ Aeon? Nowyrazniej tak, lecz bynajmniej nie nastawiony tak przyjacielsko, jak w pierwszej części.

fabularną, czy też zajmiemy się zwiedzaniem i odkrywaniem całego mnóstwa subquestów i mini-gier, zwłaszcza że już od razu mamy dostępne niemal wszystkie lokacje Spiry. Ponadto kolejność w jakiej wykonamy poszczególne (niektóre) zadania, jak również ilość zaliczonych questów oraz dokonywane czasami wybory mają bezpośredni wpływ na uzyskane zakończenie (jedno z pięciu). Dla przykładu, w pewnym momencie gry przekazujemy znalezioną sferę





■ Kryć się, drużyna YRP wkracza do akcji! SQUARE-ENIX najwyraźniej za dużo oglądali seriali w stylu "Beverly Hills 19210", czy "Aniołki Charliego".



Witamy ponownie na Spirze

Dobre pół roku z niecierpliwością czekałem na ten tytuł. Nie wiedziałem, czego się spodziewać, chodziły plotki o wycinaniu niektórych scen, aby gra była dostępna dla dzieci. Całe szczęście udało się osiągnąć kompromis i skończyło się na zmianie niektórych dialogów, dzięki czemu FFX-2 standardowo w Stanach miał swoją odsłonę pół roku po japońskiej premierze. No bank spodoba Wam się menu i jego intuicyjna obsługa, zachwyci mnogość mini-gierek i sidequestów. Różnie może być z fabułą (nie każdemu podobają się "Aniołki Charliego"). Całe szczęście nie trwa to na tyle długo, aby dostać odruchu wymiotnego, nieco później pojawia się dużo poważniejszy wątek, który aż się prosi, aby bo zgłębiać. Gra to sama przyjemność, tym bardziej że postacie są zrobione naprawdę fajnie, a i muzyczka bardzo ładnie komponuje się z akcją na ekranie. Gra jest dynamiczna, oferuje kilkadziesiąt godzin doskonałej zabawy, a opcja Game Plus pozwala gromadzić ominięte wcześniej przedmioty. Gra ma moją pełną rekomendację i spokojnie mogę ją polecić nawet ludziom, którzy do tej pory z FINALami mieli niewiele do czynienia. [Pablo]

Ocena: 9





jednej z dwóch głównych frakcji (New Yevon lub Youth League), co znacząco zmienia dalszy przebieg akcji, gdyż jedni zaczynają nam lizać buty, a u drugich mamy przechlapane. Wykonywanie pobocznych misji prowadzi również do pozyskiwania przez bohaterki nowego wyposażenia (w tym zawodów, o których niedługo będzie mowa) a większość z nich związana jest z udziałem w rozmaitych mini-grach. Niestety, przynajmniej dla mnie przeważającą grupę stanowią różne zręcznościowe i najczęściej pozbawione większego sensu zabawy, w stylu wybijania na czas potworów w Besaid (taki gauntlet na drodze lub w świątyni), strzelania do uciekających kaktusów (zadanie z Sanubia Desert), ćwiczenia tańca Yuną (prymitywna odmiana DDR) lub kalibracji wież na Thunder Plains poprzez szybkie naciskanie odpowiednich klawiszy. Mamy tu również uproszczonego Blitzballa (kontrolę nad zawodnikami sprawuje wyłącznie system) oraz prostą matematyczną gierkę rozgrywaną w Luca poza sezonem (Sphere Break), lecz tak naprawdę ze świeczką można szukać prawdziwie oryginalnych i rajcujących gier, z których na myśl przychodzą mi jedynie szukanie partnerów dla małp zamieszkujących świątynię w Zanarkand oraz grupowanie ekscentrycznych turystów zagubionych w jaskini pod Calm Lands. To właśnie z tego powodu mam wrażenie, że druga część dziesiątego FINALa to po prostu zbiór luźnych questów i mini-gier, a nie pełnoprawna część serii, ani nawet zwykły sequel. Dalszy ciąg programu zaraz po reklamie.







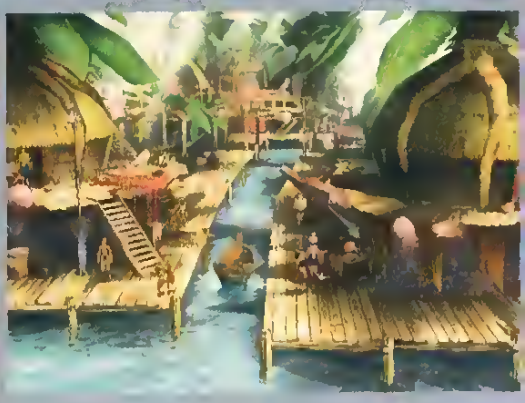
Brunetki, blondynki, szatynki - dla każdego coś miłego. Nasze gorące panienki dbają o to, by na Celciusu temperatura zawsze wynosiła grubo powyżej zera. Dla stałych bywalców zniżka!

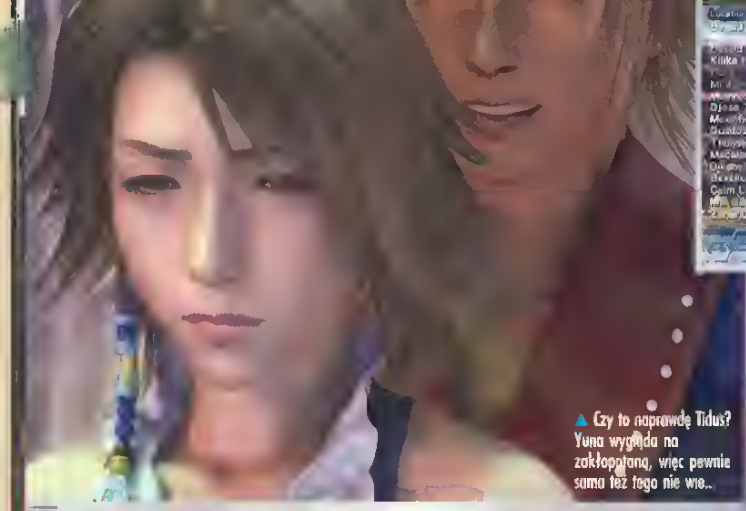
YRP, Yuna, Rikku, Paine, The Gullwings. Dwie rozbrykane nastolatki plus ich milcząca "opiekunka". Całe dwa lata minęły od wydarzeń z poprzedniego FFX, a wydaje się, że bohaterki nie tylko nie zmieniły wieku, lecz nawet cofnęły się w rozwoju. Zamiast impulsywnej lecz rezolutnej Rikku mamy teraz rozwrzeszczane czupiradło, zachowujące się jak mangowa lalka barbie na prochach. Co gorsza, stateczna i poważna Yuna zaczęła upodabniać się do swojej mało rozgarniętej kuzynki, by razem z nią skakać i chichotać z byle powodu. Jedynie Paine zachowuje się w miarę normalnie, stanowiąc typ chłodnej obserwatorki, swego rodzaju żeńskiego wcielenia Aurona, choć aż dziw bierze, że przyłączyła się do tych dwóch wspomnianych panien. W każdym razie przedstawiona właśnie drużyna lata po świecie tym swoim pokręconym stateczkiem (krzyżówka motocykla z krabem) i radośnie wykonuje wszelkie zadania, na jakie natrafia - leski mają nawet swoją własną "postawę bojową", niczym Aniołki Charliego. Hmmm, je rozumiem, że nastał Eternal Calm i wszyscy się z tego powodu cieszą, ale nikomu aż tak nie odbija, jak tej trójce. W tej sytuacji poznawanie dalszych losów (poprzez różne subquesty i rozmowy) drugoplanowych bohaterów dziesiątego "Fajnale" daje znacznie więcej satysfakcji niż uczestniczenie w poczynaniach drużyny YRP. Przez kolejnych pięć rozdziałów obserwujemy na przykład Wakkę przygotowującego się do roli ojca, wspomagamy Kimahriego w problemach związanych z przewodzeniem klanowi Ronso, chronimy O'akę przed wierzycielami, testujemy summonera Isaaru jako przewodnika wycieczek lub śledzimy karierę byłej kapłanki Shelindy, pracującej teraz jako reporterka w Luca. Przyznać muszę, że otoczka gry została znakomicie zaaranżowana, czego nie można niestety powiedzieć o głównym wątku i bohaterkach. To po prostu do siebie nie pasuje i psuje klimat - z jednej strony tajemnice przeszłości i ukryta w podziemiach broń masowego rażenia, z drugiej roztrzepana pannice, którym w głowie bardziej tańce i śpiewy niż ratowanie świata. A może to kwestie owego ściśle żeńskiego składu drużyny? Nie jestem co prawda znawcą psychiki kobiet (bo też który mężczyzna nim jest?), lecz wydaje mi się, że SQUARE nieźle odzwierciedliło sposób zachowania płci pięknej, dla której dobra zabawa jest ważniejsza od jakichś tam szczytnych celów, a kierowanie się uczuciami stoi ponad chłodnym rozumowaniem. Potwierdza to jednocześnie opinię, że kobiety (zwłaszcza młode i w "zorganizowanych" grupach) nie nadają się zbytnio na bohaterki eRPeGów - zwłaszcza w FFX-2 przydałaby się jakaś męska interwencja. Podobnie jak YRP, kimet gry "zarywa" również konkurencyjna grupa Sphere Hunterów, czyli syndykat wydekoltowanej LeBlanc, której towarzyszy dwóch przygłupów a'la Flip i Flap. No i wreszcie mamy wspomniany wcześniej Crimson Squad, o co jednak dokładnie chodzi z tą grupą, tego Wam nie wyjawię, powiem jedynie, że miałbym znacznie większą satysfakcję grając nimi, a nie tymi Aniołkami Charliego. Przerwa na reklamę.





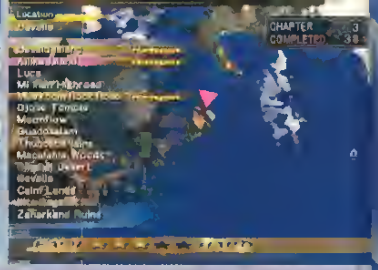






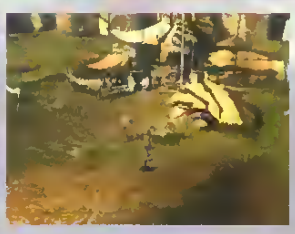
▲ Czy to naprawdę Tidus? Yuna wygląda na zakłopotaną, więc pewnie sama też tego nie wie..





▲ Jeden z wynalazków pozwala nam na śledzenie wydarzeń w rożnych częściach świata za pomocą komer przekazujących obraz bezpośrednio do stołku drużyny

▲ No mapie zaznaczone są tylko najbardziej oczywiste misje – resztę musimy poszukać sami



A teraz na wybiegu ponętna Yuna odziana w kreację o nazwie Czarne Magiczka - proszę zwrócić uwagę na kapelusz o niezwykle szerokim rondzie - to podobno zwiększa siłę czarów! Zaraz za nią ubrana w czarne i błyszczące skóry Paine - proszę nie podchodzić gdyż ten miecz u jej boku jest naprawdę ostry - tak jak ona sama!

Jedną z największych zalet FFX-2 jest bez wątpienia system, wzoroweny m in. na klasycznym dla serii podziale na charakterystyczne klasy zawodowe. Tak znajomym profesjom, jak Warrior, White i Black Mage czy Thief towarzyszy tym razem parę nowych lub mniej spotykanych, jak na przykład Gunner, Dark Knight, Trainer czy też infantylny, lecz niezwykle potężny Mascot. Dodatkowo każda z naszych walecznych dziewczyn może dokonać przemiany w specyficzną superklasę i chociaż walczy wówczas sama, to jednak posiada wszechstronna umiejętności, nie licząc bardzo wysokich parametrów. Klasa ta pełni swego rodzaju zastępstwo Aeonów z poprzedniej części. W czasie walki postać może używać umiejętności tylko z aktualnie wybranej profesji (chyba że posiada odpowiedni sprzęt lub zdolności), w przeciwieństwie jednak do większości dotychczasowych rozwiązań może w czasie walki przyodziewać się w szaty innego zawodu. Wzrok Was nie myli - w FFX-2 o klasie zawodniczki stanowi jej strój, czy też raczej aktualnie wyekwipowana Dressphere, jedna z kilku, jakie można umieścić w Garment Grid, czyli swego rodzaju 'zasobniku' czy też raczej zumelu, do którego dana laseczka 'wpina' swoje ulubione kreacje. Pomijając czysto "estetyczne" cele takiego rozwiązania (walki jako rewia mody) przypomina to swego rodzaju hybrydę systemu Materii z FF7, tylko zamiast kulek z czarami występują tu kulki z profesjami, zwłaszcza ze GG wpływają również na zdolności bojowe bohaterek poprzez podnoszenie odpowiednich parametrów, czy też udostępnianie rożnych czarów. Pola na Garment Grid połączone są ze sobą, co umożliwia w czasie walki wspomniane "skakanie" z jednej klasy do drugiej, co łączy się często z "zaharczaniem" o specyficzne symbole, co z kolei odblokowuje kolejne bonusy dla zawodniczki używającej danego "układu odzieżowego". Ponieważ broń i opancerzenie (jak również wszystkie parametry) związane są bezpośrednio z ubiorem, do ekwipunku wchodzą tylko akcesoria, których różnorakich efektów nie będę tutaj wymieniał (jest ich bardzo dużo). Jeśli chodzi o same umiejętności, to podobnie jak w innych tego typu systemach, wpierw musimy uzyskać odpowiednią liczbę punktów zdolności, by wyćwiczyć dany Skill i zaznaczyć kolejny do szkolenia, które to odbywa się poprzez częste używanie dostępnych już w danej klasie specjalnych ataków lub czarów. Największą jednak i najmilszą niespodziankę sprawia "odrodzony" system ATB, który został tak przerobiony, że mamy wrażenie, jakby walki odbywały się w czasie rzeczywistym. Chodzi tu przede wszystkim o fakt, że ruchy członków drużyny oraz ich przeciwników nie są wykonywane oddzielnie (gdy jeden czeka na ruch drugiego), lecz zaraz po wydaniu odpowiedniej komendy chyba że dany czar lub zdolność wymagają określonego czasu do "naładowania", co również jest pewną nowością w serii. W praktyce wygląda to tak, że często mamy przypadki wyprowadzania ataków zarówno przez zawodniczkę, jak i jej rywala, którzy mogą w takim momencie spotkać się w połowie drogi, mijać gdy nie są dla siebie celami lub nawet zablokować sobie wzajemnie drogę, co opóźnia wykonanie zadania. Z patentem tym związana jest również możliwość inicjowania combosów gdy kolejne ataki na dany cel następują bezpośrednio po sobie, co prowadzi do znaczącego zwiększenia zadawanych obrażeń. Nowe oblicze Active Time Battle wprowadza nie tylko więcej dynamiki, lecz również nowe elementy planowania ruchów w oparciu choćby o możliwość przeszkadzania przeciwnikom podczas np. "ładowania" przez ich ataków. Jeden tylko zgrzyt nie daje mi spokoju, naruszając harmonię nowego systemu - skąd u licha biorą się i jak naprawdę wyglądają owe Garment Grid, skoro najczęściej otrzymujemy je dosłownie z powietrza? Może po reklamie otrzymamy odpowiedź?





▲ System drugiej części 'dziesiątki' oferuje co prawda "zaledwie" 14 klas zawodowych (plus 3 specjalne), lecz ich różnorodność jest zadowalająco







▲ Praktycznie w każdej z wykonywanych misji natrafiamy na mniej lub bardziej skomplikowaną mini grę. Większość z nich stanowią proste zadania zręcznościowe, wymagające zarówno sprawnego oka, jak i sporej cierpliwości, tylko kilka wymaga nieco więcej pomysłu

otekstur owani choć w ich budowie oraz architekturze lokacji nie dokonało się wiele zmian. Największe popisy grafików widać jednak w walkach, w czasie których ostro "dają" po oczach nie tylko efekty czarów, lecz również rozbłyski i feerie barw towarzyszące zmianom strojów (czyli klas) walczących bohaterek. Prawdę mówiąc wygląda to momentami wprost kiczowato, kojarząc się bardziej z jakimiś tandetnymi senialami anime ("Czarodziejki z Księżyca" się kłaniają), a nie seną FINAL FANTASY, zwłaszcza że większość strojów została zapewne z rozmysłem zaprojektowana w ten sposób, by przyciągnąć do gry płeć nie-piękną. Nie żebym miał coś przeciw tym krótkim spódniczkom, obcisłym szortom i ujęciom prezentującym dłuuugie i krągłe wdzięki bohaterek (zwłaszcza Yuna to teraz niezła laska.) lecz przecież w RPG (nawet "j") nie chodzi o to, by napalać się na skaczące po ekranie, "narysowane" panienki. To między innymi sprawiło, że nie stawiam oprawie graficznej maksymalnej noty, choć czynię to również z powodu sporadycznych, lecz jednak występujących szarpnięć animacji, no i oczywiście faktu, że graficy przyszli właściwie na gotowe, lekko tylko zmieniając i upiększając istniejące już lokacje i obiekty. Bardziej ponarzekać muszę za to na oprawę audio tej pozycji i bynajmniej nie mam tu na myśli znakomitego udźwiękowienia oraz równie mistrzowskich, co w poprzedniej części głosów poszczególnych postaci. Problem tyczy się muzyki towarzyszącej rozgrywce, a raczej tych "wieśniackich" przygrywek, która bardziej pasują do jakiejś siatkówki plażowej niż dzieła spod szyldu FF. Wyraźnie widać tu brak ręki mistrza Nobuo i choć uważam, że "staruszek" powoli się wypala, to jednak sam jego nadzór nad komponowaniem utworów wystarczyłby zebysmy nie musieli słuchać tak kiczowatych utworów. Oczywiście nie mam na myśli wszystkich, gdyż znaleźć można 3 kawałki o naprawdę niezłym brzmieniu, lecz cała reszta to niestety 'idealna' kompozycja do często pozbawionych sensu poczynań naszych trzech bohaterek.

Na tę godzinę nie przewidziano już żadnych bloków reklamowych, dlatego czas na krótkie podsumowanie tego pierwszego w dziejach seni bezpośredniego sequela gry z seni FINAL FANTASY. Po wyłuszczeniu wszelkich za i przeciw ponownie mam problem z wystawieniem odpowiedniej oceny, by nikomu nie nadepnąć na odcisk. Jednak mam nadzieję, że zgodzicie się ze mną w kwestii stwierdzenia, że SQUARE-ENIX lepiej wychodzą całkowicie nowe "Fajnale", niż sequele stanowiące nic innego, jak sztucznie rozciągnięte opowieści, czy też raczej zestawy dodatkowych questów i mini-gier. FFX-2 posiada wiele znakomitych pomysłów, wolałbym jednak, aby zostały one zrealizowane w całkowicie odrębnej produkcji i z mniejszą dozą wymuszonej infantylności.



Zapraszamy wszystkich na koncert, którego główną gwiazdą będzie utalentowana i odziana w bardzo krótką spódniczkę piosenkarka disco-spiro Yuna, w towarzystwie chórku jej dwóch seksownych towarzyszek o tak obcisłych strojach, że trudno Wam będzie oddychać!

Kto po raz pierwszy zobaczył w akcji dziesiątego FINALa, ten pewnie dobrze pamięta ból w dolnej szczęce po jej nagłym upadku na podłogę. Widząc drugą część FFX nie przeżywa się już takiego szoku (wszak to sequel), przyznać jednak trzeba, że grafika jest tu jeszcze bardziej wyzyłowana i efektowna, niż w pierwowzorze. Zarówno otoczenie, jak i przeciwnicy są bogatsi w detale i lepiej

WERDYKT Stare

SQUARE ENIX | RPG

9 8 7 8 — **8**

Pierwszy w dziejach serii, bezpośredni sequel dilete spod szyldu FF, nie do końca jednak udany.

PLUSY	MINUSY
▲ oszałamiająca rozgrywki	▼ naciągana fabuła
▲ kilka zakończeń i New Game+	▼ infantylność i kiczowatość
▲ system walki	▼ ubóstwo zagadek logicznych

WYMAGANIA: COX 2, KOSO 2+, MAZZI 7 | 1 GRACZ, MEMORY 1 BLOK | NOŚNIK - DVD

Termin wydania wersji PAL: prawdopodobnie I kwartał 2004

SPAWN: ARMAGEDDON

Kolejna komiksowa gra... trochę ponad kiepską średnią.

Odkąd Tod McFarlane - ojciec Spawna - zamiast rysowaniem komiksów zajmuje się wyrobem najróżniejszych figurek i sprzedażą licencji, demona możemy oglądać na srebrnym ekranie i w grach konsolowych. Filmy były średnie, gry na SNES-a, Dreamcasta i PSX'e również. SPAWN: ARMAGEDDON, który właśnie uderzył na Next Geny, kontynuuje niezbyt chlubną tradycję.

Jak to zwykle bywa w przypadku wtłoczenia komiksu o superbohaterze (?) w ramy gry konsolowej - wyszła płytka jak sadzawka w czasie suszy, "chodzona nawalanka". Na ulice miasta wychodzą demony z piekła rodem, a nasz bohater (też demon) musi je nakopać. Autorzy gry obdarzyli go nadprzyrodzonymi zdolnościami i pokaźnym arsenałem broni i tak dzięki piekielnym mocom, Spawn miota zieloną substancją, wysysa energię z wrogów czy też spowalnia





oczekiwać...?) - i tak jest. Przemierzamy całkiem spore, ale proste jak drut poziomy (czasem skaczemy po dachach), napieramy cały czas do przodu i klepiemy, klepiemy, klepiemy... wrogów oczywiście. Nie trudno przewidzieć, że gra szybko się nudzi. Ale nie jest długa. Na szczęście, albo niestety.

Oprawa graficzna SPAWNa nie przeraża, ale też nie robi w [illegible] ejszych czasach wrażenia. Potworki nawet [illegible] przyjemne. Całe [illegible] reszta ot, taki standard, miejscami trochę poniżej przeciętnej. Główny bohater biega, jakby miał gumowe kolana (woda w kolanach?), ale ma fajną pelerynę. Ścieżka dźwiękowa prezentuje się przeciętnie, aczkolwiek jest utrzymana w klimacie gry.

Heh, w sumie należy docenić, że gra opracowana na podstawie komiksu trzyma jako taki poziom, bo kilka pozycji opartych na "kolorowych książeczkach" ustawiło poprzeczkę bardzo nisko (vide bardzo słaby BATMAN: DARK TOMMOROW). Miłośnicy Spawna pewnie już mają tę grę, inni mogą obłukać. Ot, poprzytykać można dla relaksu pomiędzy gorącymi tytułami serwowanymi nam w sezonie świątecznym. Pozdro



WERDYKT Pingwins

GRAFIKA	DŹWIĘK	GRYWALNOŚĆ	DLA KOGO
6	8	4	6

PLUSY	MINUSY
▲ Spawn	▼ grafika
▲ nawet relaksujące;)	▼ praktycznie brak innowacji

GRACZ: 1 GRACZ

HARRY POTTER I KAMIEŃ FILOZOFICZNY

Kolejna gra na PS2 w naszym ojczystym języku. To Harry... Nie, nie ten brudny.

Można się w tym wszystkim pogubić więc sprecyzujmy - HARRY POTTER I KAMIEŃ FILOZOFICZNY to inna bajka niż HARRY POTTER AND PHILOSOPHER'S STONE na PSX'e. To znaczy bajka ta sama, ale inaczej zrealizowana. Założeniami i wykonaniem przypomina raczej HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS również na PS2. Skomplikowane? Aha, termin wydania HARRY & PLAYMAN ANAL CACY nie jest jeszcze znany. I to by było tyle w kwestiach organizacyjnych.



Oto mamy drugi tytuł przetłumaczony na nasz język (wyłącznie w wersji na PS2 rzecz jasna). Jakość translacji trzyma wysoki poziom (w oryginale pozostawiono jedynie speech) i niechybnie przyczyni się do tego, że po grę sięgnie więcej dzieciaków. Bo przede wszystkim dla nich jest ten tytuł. Scenariusz trzyma się historii nakreślonej w książce, czyli zaczyna się od wybrania różdżki, potem mamy poznawanie nowych przyjaciół, początki nauki w Hogwarcie, przyswajanie latania na miotle itd. (BTW Tutorial podczas którego Harry poznaje zakięcia bardzo przypomina ten z HPatCoS - nie napracowali się programiści, oj nie...) Zasadniczo bohater biega po zamczysku (dość rozległym, trzeba dodać), które stanowi jego bazę wypadową. Przemieszczanie się w tą i z powrotem zajmuje sporo czasu gry i potrafi irytować. Znacznie lepszym rozwiązaniem byłoby udostępnianie odległych miejsc w natychmiastowy sposób. Tradycyjnie Harry zbiera podobizny magów, kolorowe fasolki i inne kolorowe pierdoły. Niesamowite? Żebyś wiedział:)

Wizualnie gra nie różni się niczym od poprzedniczki. Animacja lubi przyciąć, i to niekiedy dość potężnie - dziwne zjawisko jeśli wziąć pod uwagę, że engine nie za bardzo ma się przy czym spocić (dość ubogie w polygony środowisko). Ścieżka dźwiękowa typowo "choroporterowa". Temu tytułowi uwagę poświęcą raczej tylko tani książki i filmu, ewentualnie ci, którzy szukają sensacji w lokalizacji gier zachodnich developerów. Bo i trochę sensacji w tym jest. □

WERDYKT Koso

GRAFIKA	DŹWIĘK	GRYWALNOŚĆ	DLA KOGO
6	7	6	6+

PLUSY	MINUSY
▲ udana lokalizacja	▼ sudden fragmenty
▲ magia:)	▼ framerate

OCENY: 1 GRACZ, 96KB

HARRY POTTER: QUIDDITCH WORLD CUP

Nie mam pojęcia, kto będzie grał w QUIDDITCH mając pod ręką inne gry.

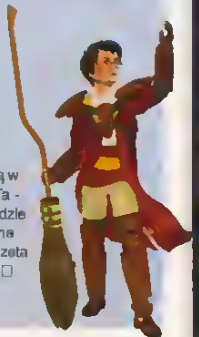
Je tam nie wiem, co Harry robi po szkole z miotłą. Niby wyprofilowane jest, ale żeby dzieciaka od razu posądzać... Natomiast w godzinach roboczych (czyta) kiedy zarabia ciężką kasorę dla koncernu Warner Bros.) używa pospolitego domowego narzędzia do uganiania się za czymś przypominającym piłkę.



Zasadniczo chodzi o to, żeby trafić w otwór drugiej strony. A nawet jeden z trzech otworów (mutant?). Czarodzieje mogą wykonywać uniki, łączone ewolucje, superstrzały, "wślizgi" itd. Całość mocno uproszczona (nie można zmieniać zawodnika) i po dwóch meczach zwyczajnie nudna. Mecz kończy się pogonią za Snitchem (dobrze napisałem?), którego złapanie oznacza dodatkowe punkty. Jeśli w tym miejscu pomoczyłeś się w portki to niechybnie jesteś fanem Harry'go i nabędziesz grę nie bacząc na ocenę. Na swoje nieszczęście.

Za lichą warstwą grywalną kryją się tryby gry. Rzecz jasna zacząć się musi od praktyki, później przychodzą mecze z innymi adeptami Hogwartu, wreszcie rozpoczynają się Mistrzostwa Świata (tytuł zobowiązuje... no i nie trzeba było licencji, hehe!). Jeśli rajcuje Cię perspektywa stanięcia w szranki z czarodziejami z Bułgarii, to jest taka możliwość (autentyk!). Są też magowie z Japonii, Francji, jeno ci z Tadżykistanu nie dolecieli (miotły z azbestu czy coś).

Wizualizacja pola gry ładna, postacie wykonane starannie, wszędzie lata pełno kolorowych pierdół. Tyle ze animacja - tradycyjnie w przypadku gier z Harrym - niedomaga. W tle słychać jakiś beznadziejnie pompatyczny motyw nijak mający się do wydarzeń na boisku. Jest jeszcze komentator, w swej tragiczności przebijając Terry'ego Butchera i Trevora Brookinga razem wziętych. Gra wybitnie dla młodszych Graczy, co wcale nie oznacza, że im się spodoba. Niech lepiej sięgną po drugą w tym miesiącu pozycję z młodym czarodziejem albo zainwestują w MANHUNTa - tam wprawdzie miotły nie ma ale np. maczeta i owszem. □



WERDYKT Koso

GRAFIKA	DŹWIĘK	GRYWALNOŚĆ	DLA KOGO
6	6	4	5

PLUSY	MINUSY
▲ żadna szansa...	▼ ...ale co z tego:)?

OCENY: PLAYMAN 6 1-2 GRACZY, 60KB





BROKEN SWORD

THE SLEEPING DRAGON



( ) Tutaj zejdz z roweru i przekrocz progi pobliskiego sklepu Tam zakup czekoladę, trzy butelki piwa oraz magazyn erotyczny, po czym wyjdź ze sklepu i wejdź do budynku nieprzeciwko Pogadaj z drabem stojącym przed schodami i daj mu magazyn erotyczny Gdy tylko pochłonie go lakture, wejdź po schodach i skieruj się do pokoju na końcu korytarza Sprawdz wycieraczkę, weź klucz i użyj go ne drzwiach - w środku znajdziesz blond piękność Zagadaj doń, po czym użyj na niej czekoladek, a następnie trzy razy użyj na niaj piwa Po krótkiej cut-scene będziesz musiał się ewakuować - użyj pustej butelki po piwie ne wkurzonym drabia i biegnij pod sklep Nie ma roweru? Widocznie go ukradli - cóz, zdarza się Przejdz więc do... ( )

Huh Klasyczne przygodówki były kiedyś jednym z dominujących gatunkow i stanowiły istną żyłę złota dle firm takich jak SIERRA czy LUCASARTS Jak to jednak w świecie bywa, trendy się zmieniły - i to bardzo niekorzystnie dla tego typu gier Ostatnimi czasy wychodzi ich niewiele, albo są raczej kieprawej jakości, albo odtwórcze do bólu, albo jedno i drugie - vide wydana niedawno SYBERIA Patrząc na ostatnie lata odszukeć jednak mozna kilke perełek, do których zaliczają się np ostatnia cześć przygód Guybrusha Threepwooda z serii MONKEY ISLAND, DISCWORLDy, czy tez słynne, dwuczęściowe BROKEN SWORD. I to ostetnie doczakało się własnia swej trzeciej odsłony, co z pewnością ozywi nadzieje miłośników klasycznych przygodowek na otrzymenie naprawdę zacnego przedstawiciela tego gatunku W końcu ze serię BROKEN SWORD odpowiedzialny jest nie kto inny, jak REVOLUTION SOFTWARE - developer, który zdązył zapisać się na kartach histoni takimi hitami, jak LURE OF THE TEMPTRESS czy BENEATH A STEEL SKY.

BROKEN SWORD· THE SLEEPING DRAGON stanowi kontynuację fabularną poprzednich gier - powracają dobrze znani bohaterowie, czyli prewnik George Stobbert oraz raporterka Nicola Collard, którzy przygodę rozpoczynają oddzielnie George ne pokładzie samolotu zmierze właśnie do Kongo, by spotkać się z pewnym naukowcem w celu opatentowania jego wynalazku, a Nicole, starając się znaleźć jakiś ciekawy matenał szykuje się właśnie do odwiedzin w Paryzu pewnego szalonego w jej mniemaniu hackera, który obawie się o swoje życie i bredzi cos o zbliżającym się końcu świeta W tym miejscu wszystko zostaje oddane w ręce Gracza Co trzeba przyznać - z dosyć silnym uderzeniem na początek Samolot Gaorge'a wpada w dziwną burzę, która pojawiła się znikąd, a po kilku minutach od rozpoczęcie przygody jest świadkiem zabójstwa poszukiwanego przez niego neukowca. Nie mniej ciekawie zapowiada się sceneriusz Nicole w momencie, w którym ma zapukać do drzwi mieszkania hackera, słyszy za nimi strzały z pistoletu Te dwia pozornie oddzielne sprawy mają jednak ze sobą wiele wepólnego i wkrótce ścieżki fabularne obu boheterów łączą się Jak się szybko okazuje, George'owi oraz Nicole ponownie przyjdzie stawić czoła "Neo-Templariuszom", którzy przekształcili się w "Kult Smoke" i pod przywództwem Sussero dążą do uzyskanie kontroli nad niezmiernie potężną geomantryczną energią Ziemi I jak to jest klasyczne dla BROKEN SWORD, próby powstrzymanła "złego" rzucą naszych bohaterów w wir przygód na całym świecie, oprócz Kongo i Paryza, przyjdzie jeszcze odwiedzić Anglię, Czechy, a nawet Egipt Po drodze do celu będziemy mogli spotkać tez postacie z poprzednich części, autorzy pokusili się newet o umiejscowienie w grze kilku smeczków, które dostrzec będą mogły osoby, które obcowały juz z BS 1&2 Zresztą, SLEEPING DRAGON generalnie na berdzo wielu płaszczyznech w doskonały sposób kontynuuje najlepsze tradycje seni, m.in. poprzez ciekawą, wciągającą fabułę, sposób prowadzenie rozgrywki i rozwiązywanie zagadek - aczkolwiek można tutaj ponarzekać ne zbyt liczne "puzzle" z przesuwaniem



■ Gra świateł robi wrażenie - szczególnie w nocy Przejdz w głąb ekranu, stan i poczekaj chwilę pod latarnią, a zaraz podjedzie samochod,) Na wszelki wypadek użyj tez wczesniej szminki







"Na bezrybiu i rak ryba". Owszem, może i na rynku przygodówek panuje [illegible] ale BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON to nie byle [illegible] jeszcze dusty, długowąsy sum, który powinien szybko [illegible] się na patelni każdego miłośnika takich gier.



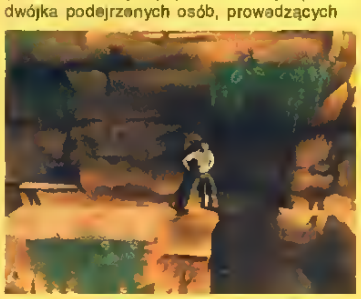




skrzynek. Trzeba przyznać tez, ze gra do najłatwiejszych nie należy i z pewnością niejeden raz zdarzy Ci się solidnie zaciąć w danym miejscu, a wymagana w niektórych momentach współpraca obu bohaterów wcale nie ułetwia sprawy podnosi za to grywalność. Niejednokrotnie tez Gracz musi działać szybko i wykonać odpowiednią czynność w danym momencie, by posunąć akcję do przodu, przykładowo - jesteś na muszce pistoletu i jezeli w porę nie zonentujesz się i nie wykorzystasz leżącej na stole patelni, będziesz zmuszony powtórzyć daną lokację. Na uwagę zesługuje tez całkiem solidna



dawka humoru, jaką REVOLUTION SOFTWARE wpompowało w perypetie obu naszych podopiecznych. Wymagana jest tutaj dość dobre znajomość angielskiego, gdyz sporo "jaj" wynika z dialogów prowadzonych z różnymi postaciami i komentarzy głównych bohaterów, choć niemało jest tez czystego humoru sytuacyjnego. Weźmy na przykład scenę w nocy w opuszczonym teatrze skradający się George dociera na widownię, gdy zauważa na scenie leskę przywiązaną do fotela, której towarzyszy pewien drab (notabene znany z poprzednich części) i dwójka podejrzanych osób, prowadzących



ostry dialog ze związaną dziewczyną. Co robi George? Oczywiście chowa się, ale jednocześnie znajduje kubełek z popcornem i kwitując scanę zabawnym komentarzem rozsiada się niczym przed telewizorem, spokojnie śledząc rozwój akcji").

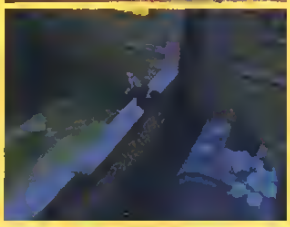
Jak pewnie juz zdążyłeś zonentować się po screenach, BROKEN SWORD przeszedł coś więcej, niz tylko "face lifting". Gra wkroczyła w trzeci wymiar i trzaba przyznać, ze wypadło to niezwykle udanie. Nie tylko specjelnie nie zmieniło to charakteru rozgrywki, ale w znaczący sposob wpłynęło na poprawę wrezeń wzrokowych. Jestem osobą, która ceni sobie dopracowaną grafikę dwuwymiarową i raczej krzywi się na średnio udane inkarnacje trójwymiarowe znanych tytułów, niemniej jednak muszę przyznać, że w przypadku BS ktorego poprzednie części były zaiste godnymi przykładami umiejętnego wykorzystanie środowiska 2D, przejście do świata trójwymiarowego wypadło wspaniale. Bardzo wyrazisty obraz gry cieszy oko niezwykle soczystą kolorystyką, całkiem niezłej jakości teksturami i bardzo dobrze rozwiązaną grą świateł. Nie gorzej tez przedstawia się praca kamery. Widac, ze autorzy popracowali nieco nad rezyserią - różnorodne ujęcia starają się przedstawić daną sytuację z jak najbardziej efektownej pozycji. A trzeba tu wspomnieć, ze wszystkie lokacje zostały pieczołowicie przygotowane i obfitują w nawet najdrobniejsze szczegóły. Bardzo mocnym punktem SLEEPING DRAGON jest tez animacja, co szczególnie odnosi się do doskonałej, dopieszczonej do szczegółów mimiki twarzy - postacie występujące w grze w ekspresyjny sposób potrafią oddać swe emocje. Wszystko byłoby idealnie, gdyby nie to, ze czasami animka nie trzyma stałej wartosci zapewniającej płynność, ale na szczęście ma to miejsce sporadycznie i w wybranych lokacjach. Na uznanie zesługuje tez oprawa dźwiękowa. Muzyka bardzo dobrze komponuje się z zaistniałą sytuacją i zmienia odpowiednio do przebiegu akcji, przez co przepięknie tworzy tło i buduje klimat. Zaś głosy postaci .. Coś pięknego. Nowa część BROKEN SWORD stanowi pod tym względem jeden z najlepszych przykładów na to, jak powinien brzmieć profesjonalnie opracowany "voice acting", posterano się nawet o to, by wypowiedzi osób z różnych części świata charakteryzowały się odpowiednim akcentem.

BROKEN SWORD: SLEEPING DRAGON to naprawdę udana kontynuacja serii, która wyszła obronną ręką w trekcie transformacji do świata 3D. Jest to jedna z najlepszych opcji, jaką mozesz wybrać w trekcie poszukiwania godnie prezentującej się klasycznej przygodówki, która w dodatku spełnie wszelkie obowiązujące standardy. Hal Mało powiedzieć, ze spełnia standardy - ta gra to przykład przekładającego się na wszelkie espekty profesjonalizmu wykonenia jakiego brak wielu obecnie wychodzącym pozycjom.

Jedno mnie tylko dziwi: dlaczego Save w przypadku wersji na PS2 zajmuje aż ponad 1 MB? Nic to - pozostaje mi tylko polecić grę z czystym sumieniem. Chwytaj więc za SLEEPING DRAGON i zenurz się w dekolcie ponętnej Francuzeczki... ups... zapędziłem się... zenurz się w wir pasjonujących przygód tej znanej i lubianej pary bohaterów □







Dobrze jest



Nie zawiodłem się. Gra nie odkrywa Ameryki, nie dostanie Nobla za wykonanie, nie ma też przesłania głębszego niż jezioro Hańcza. Charakterystyczno jest po pierwsze niezła, wkręcająca fabuła. Po drugie, rozgrywkę w bardzo udany sposób urozmaicają liczne, niezwykle humorystyczne scenki. Może nie istnieje tu dowcip na poziomie Gybrushe Threepwooda (seria Monkey Island), ale George Stobbart też posiada swój styl. Schemat zagadek uderza sporą liniowością, brakiem prawdziwe konkretnych rozgałęzień. Cóż, czasy przygodowek z PC, trudniejszych niż zdobycie któregoś z ośmiotysięczników, dawno już minęły. Cieszy, że gra nie nudzi i nie zawodzi w temacie sterowania - zwłaszcza na PS2. Powtórzę: nie zawiodłem się. [shivo]

Ocena: 7+

WERDYKT Kolegi

REVOLUTION SOFT. PRZYCZAJOWA



8 8 7 8

8

Bardzo udana kontynuacja słynnej serii i zdecydowanie jeden z najlepszych gier swojego rodzaju.

PLUSY	MINUSY
▲ fabuła i reżyseria	▼ zbyt dużo "puzzli" z przesuwaniem skrzyń
▲ profesjonalnie podłożone głosy postaci	▼ częste i długie czasy dogrywania się lokacji
▲ humor	

WERSJA: 1 GRACZ, MEMORY 108 KB | NOŚNIK - DVD

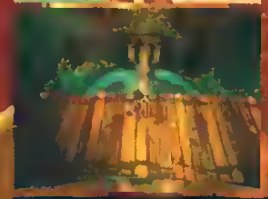
SPHINX to gra pechowa, gdyż trafiła na rynek w okresie, w którym panują produkcje teamów NAUGHTY DOG oraz INSOMNIAC. Mimo to każdy fan platformerów, szczególnie tych z naciskiem na puzzle, powinien zaznajomić się z tym tytułem.

SPHINX AND THE CURSED MUMMY

Jest problem... nawet dwa problemy. Pierwszy, to... 2: RENEGADE a drugi RATCHET&CLANK 2... dobie panowanie tych wyśmienitych platform... ciężko o konkurencję... poziomie istnieje jedn... szan... owyższe... p... de gustu (ja... więc z pomocą przychodzi SPHINX. BUENOCOM p... który by... Stone, zimowa...

...stawiona... ...elna: zdarzyła się ...odia, bowiem siły zła ...ały "Blade of Osiris"... ...czny miecz, mający ...atelne znaczenie dla ...świata. Wcielasz się w ...ać Sphinxa - sympatycz... ...o kolesia o małpiej ...czności i z wszystkimi ...pkami na miejscu, aby ...spół z ptakopodobnym ...apraficem, kompletnie ...adufanym w sobie, ruszyć ...misję "wyrwij miecz ze ...ponów damonów Uruk". ...osadzona w ..., egipskim świecie ...macza jedno przyjdzie Ci ... się po piramidach, ...iacach i grobowcach. ...dna rawelacja, warto ...jednak podkreślić na wstępie, ...a oprawa graficzna i design ...ykreowanego świata ...wodują, iż w SPHiNXa ...rce się szarpać. Oprócz tytułowego kolesia, w grze dane Ci jest kierować poczynaniami faraona Tutankhamena w wersji "nastolatek", który został ...rwany i zamieniony w ...umię. Ścieżki obu bohaterów przeplatają się, tworząc spójną całość. System rozgrywki został zbudowany w oparciu o rozwiązywanie przedmiotów. Nie ma mowy o progresie, jeśli nie rozwiążesz jakiejś zagadki: przełącz dźwignię, a otworem staną wrota; zastraszaj kogoś, aby odszedł od strzeżonego miejsca, co by podprowadzić np. klucz niezbędny do otwarcia kolejnych drzwi; skorzystaj z zaoszczędzonego przejścia, aby się gdzieś dostać, gdzie można tyknąć coś lub komuś dać w łeb.















Czas... Non... ...mieć na uwadze, że poziom trudności zagadek wzra... wraz z postępami w grze, to samo tyczy się upgrade'ów - nowe zdolności dają dostęp do wcześniej niedostępnych lokacji (podwójny akok, szybsze bieganie, specjalne ataki z użyciem oręża - Sphinx; chwilowa niewidzialność w przypadku mumii). Atutem tegoż tytułu jest humor. Dobra, może i nie wyrywa z kapci, ale jest dobrze. Szczególnie bawi w odmianie "sytuacyjny" - np. mumia zostaje pocięta przez ogromne ostrze na 3 części i musisz kierować osobno każdą z nich. Jako Sphinx sporo walczysz, szkopuł w tym, że praca kamery w trakcie zmagań z kilkoma przeciwnikami naraz zostawia sporo do życzenia... patent w przypadku walenia po łbach przeciwników rurką - widok FPP). W sukurs przychodzi możliwość manualnej nad nią kontroli ale... Na wyróżnienie zasługuje animacja postaci. Co prawda nie jest tak realistyczna, jak w przypadku "Księcia Persji", niemniej sprawi, iż wybałuszysz gały: zamaszyste ruchy, pokaźny garnitur kombinacji, młodzieżówka. Oprawa graficzna, o której już napomknąłem, robi wrażenie. Spore przestrzenie (ogromne miasto, kanały, krypty), ładne tekstury, efekty świetlne, płynniutka animacja (60 FPS-ów), rzadko zarywająca. Co jest już normą, najsłabiej wypada wersja na PS2, aczkolwiek wcale słabo (ale Loadingi na PS2 wkurzają. .). Ot, gdyby SPHiNX reprezentował "średnią krajową", to byłoby wspaniale. Klimat świetnie budują również ścieżka dźwiękowa (DD5.1 na X-ie), definitywnie zoś brakuje epaszy.

SPHiNX AND THE CURSED MUMMY to bez wątpienia gra nie byle jaka, z klimatem, która zapewni Ci wiele godzin (ok. 15) niezłej zabawy, przede wszystkim intelektualnej. Kombinowanie, eksplorowanie, ale i zdolnościami manualnymi będziesz się musiał wykazać. ...niku. i wszystko było super-dupar, gdyby nie fakt, że występujące zagadki są... sztampowe. Ot, w pewnym momencie zdałem sobie sprawę, że questy wykonuję z rozbiegu, bez zastanowienia, taśmowo, cokolwiek... Jasne, można się zaciąć, ale wszystko aprowadza się do obczajenia otoczenia i znalezienia drogi do dźwigni lub szybkiego skojarzenia faktów. No i liniowość... gra na raz, niestety.











Klimaty starożytnego Egiptu bardzo przypadły mi do gustu, nie tylko ze względu na porządną grafikę i efekty (wykonanie otoczenia - witroże, malunki na ścianach itp zrobiły na mnie ogromne wrożenie, podobnie wygląd postaci), ale tokze no samą zabawę. Początkowo zagadki nie stanowią problemu, jednak poźniej przysparzają mały kłopot i a ta chodzi Brok lockowonio podczas walki nie postrzegam joka wady, bo jeszcze bardziej podwyższo to poziom trudnosci PRINCE OF PERSIA to nie jest, ale gro wyrwie z Twojego zyciorysu luzno 15 godzin
[play]

Ocena: 7+

WERDYKT HiVe

TRÓ PLATFORMÓWKA

8 8 7 **7+**

Dobry, klimatyczny i jajcarski platformer z naciskiem na puzzle, oczkolwiek sztampowe.

PLUSY	MINUSY
▲ gagi	▼ sztampowe puzzle
▲ oprawa graficzna	▼ praca kamery w trakcie pojedynków

OCENY: KUJOT 8-, SCIEBA 8

1 GRACZY, MEMORY 199KB

NOŚNIK - DVD

GLADIATOR
SWORD OF VENGEANCE

GLADIATOR to pierwsza gra traktująca oczywisty temat, która miała szansę zarządzić. No i rządzi, ale przez pierwsze 10 minut po odpaleniu.







Od zawsze marzy mi się totalna rzaźnia na aranach z udziałem gladiatorów, z możliwością szatkowania przeciwników, odcinania im, niczym muszce, członka po członku. I powiem Ci, że przez kilka minut po odpaleniu GLADIATOR SWORD OF VENGEANCE czułem się wniebowzięty

Początek gry może zmylić każdego. Z lochów wypełza Invictus Thrax - supergladiator, niepokonany, beniaminek władcy, który przeprawia się przez tor przeszkód, co chwila rozprawiając się z bandą oprychów (ze niby gladiatorzy.) na miniarenach. Zaczyna się ostra jatka smashowanie na całego! W końcu Invictus dociera do Koloseum, aby tam stoczyć kilka walk z wieloma oponentami naraz. Po rzezi, zamiast wyrazić się w superlatywach o ukochanym Arruntiusie, Thrax wygłasza kilka gorzkich słów pod jego adresem (despota, gwałciciel chomików...), w efekcie czego musi brać nogi za pas (...) W tajemniczych okolicznościach Invictus przepada i budzi się w Elysium - równoległym świecie zamieszkiwanym przez demony. Oczywiście musi torować sobie drogę mieczem i tak właśnie wygląda GLADIATOR - "chodzona nawalanka" na dłuższą metę nudna i ograniczone. Stające na Twej drodze maszkary musisz traktować zimnym ostrzem, później m.in. toporem. System walki uproszczono do granic możliwości, dwa klawisze odpowiadzialne za atak (kilkuprzyciskowe kombinacje łączą się w combosy), ponadto - po nabiciu spacjalnego paska energii - możesz używać "czarów". Na tym jednak nie koniec atrakcji. Statystycznego oponenta możesz zatem pozbawić roli w grze albo klasycznie, sarią cięć, albo - gdy zostaje mu tyci-tyci energii (pasek widoczny nad czerepem) - przydusić klawisz odpowiedzialny za Fatality!!! Na akranie widoczny jesteś Ty oraz biedaczysko, a po wklepaniu prostej kombinecji dokonujesz egzakucji! Potężny zamach mieczem i przecięcie oponenta wpół (wzdłuż lub w poprzek), wielopoziomowa siekanie kolesia tarczą, niczym plasterki sera na kanapkę pozbawiając go kolejno głowy, korpusu, nóg na wysokości kolan, jucha tryska na prawo i lewo. Ogromna dawka brutalności. Szkopuł w tym, iż zasób animacji jest skromny (kilka na krzyż) i po ok. 50 egzekucjach miałem dość (...) Firma ACCLAIM przeprowadziła w Wielkiej Brytanii kontrowersyjną kampanię reklamową tej gry, w efekcie której na murach znalazły się plakaty ociekające krwią. Wszystko za sprawą wbudowanych pojemniczków z gęstą, krwistoczerwoną mazią, co jakiś czas wypompowujących zawartość. Wynajęte służby miały za zadanie sprzątać "krew" co z pewnością przykuło uwagę przechodniów



Wszystko niby w porządku ale SWORD OF VENGEANCE to nie tylko walka, lecz również tułaczka, pokonywanie kolejnych poziomów i "zbieranie pierdół" Niestety, w tym aspekcie gra wypada blado (schematy, monotonia, crapowaci bossowie) Co się tyczy oprawy graficznej - wysoka rozdzielczość cieszy oko, podobnie jak ładnie wykonane postacie i płynna animacja (wersje na X-a, bo na PS2 jest znacznie gorzej) jednek sterylne otoczenia i beznadziejna preca kamery pogrążają ten tytuł. Nudy, Fatalities i... nudy.□

Nuda



Sam początek jest niezły - nasz bohater przechadza się po kolejnych arenach Koloseum i robi efektowną sieczkę z innych gladiatorów (ostrza zamontowane wzdłuż ramion + mnóstwo krwi). Potem zaczyna się właściwa zabawa - łażenie po lokacjach, walka z przeciwnikami, elementy przygodowe (znajdź klucz, przełącz wajchę itp.), trochę skakania i wypełniania questów typu: pokonaj X przeciwników w Y sekund. Co rzuca się w oczy niczym głupota Playmana, to brakny system walki - tylko 2 klawisze plus ataki magiczne. Całości ewidentnie brakuje większej dawki POWERa. Nie dodatek nie ma trybu Multiplayer!□ [raq]

Ocena: 6



UNITED COMPUTERS SERVICE
UCS
UNITED COMPUTERS SERVICE

UNITED COMPUTERS SERVICE
RETKIŃSKA 102/104 94-004 ŁÓDŹ

(0-42) 689 87 87
E-MAIL: UCS@UCS.W.PL

HURT - DETAL
WWW.UCS.W.PL
KUPNO - SPRZEDAŻ
RATY

SONY PlayStation,PS2
Microsoft XBOX
SEGA Dreamcast
Nintendo GAME BOY ADVANCE
Nintendo GAMECUBE

GRY - AKCESORIA - MODERNIZACJE - SERWIS

KOMPUTERY PC
ZESTAWY KONFIGUROWANE "NA ŻYCZENIE"
PODZESPOŁY, PERYFERIA, OPROGRAMOWANIE
USŁUGI
NAPRAWY I MODERNIZACJE, INSTALACJE SIECI

CENY PODLEGAJĄ NEGOCJACJI !

FRAGMENT OFERTY CENOWEJ

SONY PSOne + modchip	389
SONY PlayStation2 (v9)	859
SONY PlayStation2 (v9) + RIPPER2 (divx + mp3)	1099
SONY MEMORY CARD 8MB	99
MS XBOX	899
MS XBOX + EVOX (chip + soft)	979
MS XBOX + EVOX (chip + soft) + HDD 80GB	1289
GAMEBOY ADVANCE SP	489
Wymiana głowicy opt. czytnika DVD w Ps2	289

GRY VIDEO I ELEKTRONICZNE SYSTEMY ROZRYWKI TO NIE TYLKO NASZA PRACA. TO TAKŻE NASZA PASJA I HOBBY. WIEMY O NICH WSZYSTKO ! ZAPRASZAMY !

KYA: DARK LINEAGE



Być może kojarzysz team developerski EDEN STUDIOS, odpowiedzialny za serię V-RALLY. Tym bardziej powinna Cię zdziwić wiadomość, jakoby wydał przygodówkę, którą można luźno określić mianem hybrydy JAK 2 oraz serii TEKKEN) Bajkowa fabuła. Rodzeństwo (dziewczynka imieniem Kya i jej brat) odkrywają w swoim domu, pod nieobecność starych, tajemniczy portal, który wsysa ich za smokiem niczym ja czeskie "tentilki". Oboje lądują w bajkowym, kolorowym świecie zamieszkiwanym przez dwie zwalczające się rasy: Nativs (kotopodobne, sympetyczne stworzenia) oraz Wolfans (wilkopodobne kreatury). Problem w tym, iż Kya ląduje w dobrych rękach, a jej brat nie bardzo. Kochająca siostra rusza w wyprawę ratunkową.

Pierwsze chwile spędzone z KYA: DARK LINEAGE dały mi wyraźnie do zrozumienia, za będę miał do czynienia z tytułem nietuzinkowym. Oto miejsce ma ucieczka przed napierającymi na kociaki wilkami. Szybkie pertie, zmiany tempa, skakanie ślizganie w rynnach niczym na snowboardzie (tyle że na butach), unikanie pułapek, w końcu wystrzelenie z potężnego działa i długi lot. Przegięciem byłoby przyrównać to do SONICa (ech, dreamcastowe uderzenie to było coś!), ale można otwarcie mówić o inspiracji. Po dotarciu do wioski-kryjówki, Kya zostaje przeszkolona przez mentora w walce wręcz e ze wykazała się walecznością - dodatkowo obdarzona mocą pozwalającą egzorcyzmować. Kogo? Jak się okazuje, Wolfens to Nativs, tyle że zwerbowani na złą stronę za pomocą kłątwy rzuconej przez przywódcę bad-assów. Kwestia jest zatem prosta - wilkowi trza nestukać, ogłuszyć i wcisnąć stosowny klawisz w łeeni rozbłyskow czar pryska i koles, nieco oszołomiony, wraca do siebie. System walki wręcz nie jest skomplikowany: pojedyncze ciosy + proste kombinacje dają combosy I musiez wiedzieć, że element ów został opracowany przednio. Podjezd do oponenta, piącha, kopniak, uppercut. Od czasu do czesu wskakuje "zwolnione tempo' kwitując co trudniejsze pojedynki. Nierzadko też zdarza się, że jednocześnie walczysz z kilkoma wilkami, jednak praca zespołowa to dla nich obce pojęcia. Łącznie możesz przyswoić 30 technik + combosy i ataki magiczne. Może nie jest to VIRTUA FIGHTER, niemniej kreatury po pewnym czasie uczą się blokować Twoje patterny, więc musisz je miksować. Oprócz walki i "wskrzeszania" biedaczysk. Twoje zadanie polega na przeczesywaniu lokacji w poszukiwaniu "nooties" - artefaktów-waluty, które możesz wymienić z sklepie na różne fanty, np. bronie. Ot, podstawowy oręż stanowi "bumerang", który piękna Kye wykorzystuje jako spinkę do włosow (kobiety...) Ponadto w sklepie można nabyć gadżety tak przydatne, jak choćby niewidzialną deskę do ślizgania, z pomocą której można się dostać w niedostępne normalnie rewiry. Co ciekawe, w tej przygodzie wszystko zazębia się logicznie i mobilizuje do działania. Mianowicie, uwolnieni Nativs wracają w rodzinne strony i budują nowe wioski, a co ze tym idzie - otwierają np. sklepy gdzie można nabyć kolejne gadżety (bumerangi, bomby). Brawo!





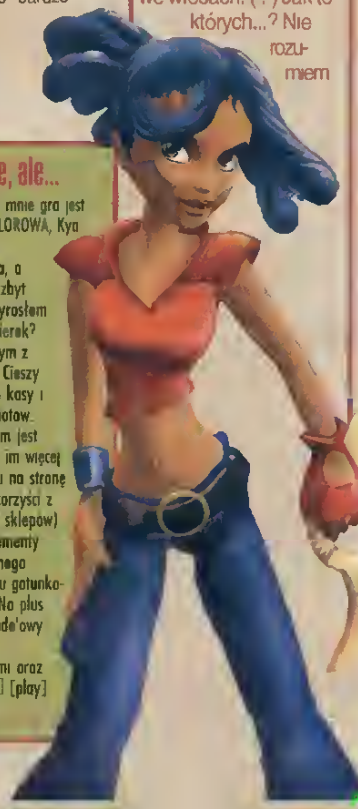
W trakcie krucjaty zwiadzisz dziewięć potężnych krain, połączonych ze sobą systemem tuneli (powietrznych oraz "ślizgowych"), cholernie zróżnicowanych. Co prawda nawigacja jest utrudniona z uwagi na kiepskie oznaczenie poszczególnych rewirów, ale z czasem, wgłębiając się w wygenerowany świat poczujesz się w nim jak w domu. Tym bardziej, że grafika nie może nie przypaść Ci do gustu. Pierwsze skojarzenie: RAYMAN 2. Sporo polygonów, finezyjnie rozmyte tekstury, pastelowe kolory, animacja wyciągająca 60 FPS-ów (choć lubiąca chrupnąć), fantastycznie wydesignowane postacie. Wkurza co prawda pracy kamery, ktora często waniuje, ale można to przeżyć nastawiając manualnie. Muzyka klimetyczna, poprawnie zrealizowane gadki, dźwięk przestrzenny - ryje beret.

Jeśli zdołałem Cię przekonać od kupna KYA: DARK LINEAGE (warto!), pamiętaj iz nia jest to platformer, a raczej przygodowka z elementami platformera. Tutaj zbiractwo zostało ograniczone do granic przyzwoitości, a przysłowiowe "skakanie z platformy na platformę" stanowi jedynie tło dla wydarzeń. Oczywiscie, eksploracje twierdz Wolfensów to nie lada wyzwanie, ale proporcje zostały zachowane. Doświadczony Gracz łyknie ten tytuł w przeciągu 15 godzin, a później... wróci do opuszczonych lub przeoczonych mini-gier, nb. bardzo pomysłowych. Polecam bez wahania.





Kobiety mają to do siebie, ze źle znoszą rozstanie z np. swoją ulubioną torebką, wypchaną po brzegi niepotrzebnymi gadżetami. Kya - główna bohaterka rzeczonej gry - również nie rozstaje się ze swoim ulubionym bumerangiem, który nosi we włosach. (.) Jak to których...? Nie rozumiem.



Lubię słodycze, ale...



...jak dla mnie gra jest ZBYT KOLOROWA, Kya jest zbyt kalkowata, a postacie zbyt infantylne. Może wyrosłem z przesłodzonych gierek? Do tego fabuła niczym z opowieści Dziada . Cieszy możliwosc zbierania kasy i kupowania przedmiotow. Ciekawym pomysłem jest egzorcyzm wilkow - im więcej przekabacisz postaci na stronę dobra, tym więcej korzyści z tego płynie (więcej sklepów). Podobają mi się elementy ślizgania i pokręconego latania, daje to temu gatunkowi nieco świeżości. No plus zaliczam także arcade'owy system nawalania z likusnymi combosami oraz potężne poziomy!□ [play]

Ocena: 6+

WERDYKT

HIVE

ATARI PRZYGODOWA/PLATFORMOWA

8 8 8 7 8

8

Świetna przygodówka, inspirowana wielkimi hitami.

PLUSY	MINUSY
▲ design poziomów	▼ potężne, lecz kiepsko oznaczone lokacje
▲ mini-gry (hazard)	
▲ Jumgut rządzi;)	

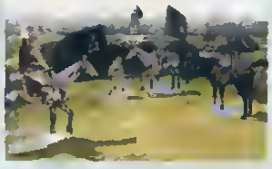
OCENY: 1 GRACZY MEMORY 322KB NOŚNIK - DVD

Dynasty Tactics 2



KOEI to jeden z głównych supporterów gier strategicznych na konsole I to gier co najmniej dobrych, a przede wszystkim - oryginalnych Nie są to jakieś klasyczne RTS y, jakich dziesiątki lecz najczęściej turowki, a przede wszystkim - tytuły oferujące nietuzinkowe, atrakcyjne rozwiązania W sumie dość niedawno wyszło DYNASTY TACTICS, ktore przypadło do gustu wielu miłośnikom intensywnego myślenia, teraz pojawila się jego kontynuacja

Główny zamysł i szkielet gry nie uległ zmianom. Esencją są rozgrywane w systemie turowym bitwy taktyczne rozgrywene pomiędzy chinskimi armiemi epoki Trzech Królestw (oczywiście wszystko oparte na "Romance of Three Kingdoms") Odpowiednie wykorzystywanie taktyk posiadanych przez oficerow dowodzących poszczególnymi oddziałami i klecenie z nich combosów poprzez łączenie nadal stanowi wymagającą solidnego zaangazowania umyslowego esencję rozgrywki, lecz tym razem nieco większą uwagę poświęcono takze sferze "strategicznej" - czyli działaniom na głownej mapie, po której przemieszczamy oddziały W sferze taktycznej nie uświadczymy jakichś iście przelomowych nowinek, aczkolwiak odnalezć mozna kilka nowych rozwiązań Najbardziej istotne jest to, ze taktycy mogą teraz uaktywnić tzw "Chain" oddziaływujący na wszystkie swoje jednostki znajdujące się w pobliżu (zasięg uzależniony jest od inteligencji taktyka) "Chain" umozliwie danemu oficerowi odpalenie pod rząd od trzech do pięciu własnych taktyk, zanim inni oficerowie dołączą się ze wsparciem, zwiększając wartość i siłę combo Poza tym pojawiły się m in tzw "Family Tactics", czyli ataki wykonywane jednocześnie przez jednostki bądź ze sobą spokrewnione, bądź bardzo zaprzyjaźnione W DT2 mozna więc odpalać znacznie potężniejsze kombinacje, co oczywiście wymaga od Gracze jeszcze większego niż poprzednio kombinowania i myślenia nad kazdym posunięciem



Kolejna seria



Tego się nalezało spodziewać - lubująca się w ciągnięciu swych chińskich opowieści KOEI tworzy kolejnego tasiemca. Lubię gry taktyczne, lecz powtarzanie w kółko tego samego nie nastraja mnie pozytywnie nawet do najbardziej wypasionego systemu. Zmian w DT2 jest niewiele - dodatkowy element planowania atakow (Chains) i możliwość kupowania umiejętności to zbyt mało, bym zainteresował się kolejnymi "przygodami" Cao Cao, czy innego Hou Miou. Mimo wszystko wystawiam taką sumą notę, co pierwszej części, bo gra jest nadal warta polecenia.□ [star]

Ocena: 7+



Najwiekszą jednak siłą tego sequele jest to jak rozwiązano kompanie - jest znacznie więcej zabawy niż poprzednio, dostępne są rozdroza fabulame, a ponadto pojawiła się nowa strona konfliktu - nikt inny, jak najpotężniejszy wojownik tej epoki, słynny Lu Bu Ponadto udostępniono tez mozliwość pojedynkowania się z drugim Graczem Jednak nie me co ściemniać - gra jest niezwykle podobna do poprzedniczki, co jednak nie zmienia faktu, ze jest niezwykle przyjemna Prawdziwa gratka dla ludzi lubiących myśleć i sporo kombinować podczas granie



Terminator 3: Rise of the Machines

Wydawca **ATARI** Gatunek **Strzelanina** Ilość Graczy **1** Platforma **PS2, Xbox**
Plusy: dodatki, gedki Arniego Minusy: grafiko, sterowenie, walki





Trzecia część filmowej seri - "Terminator 3 Bunt Maszyn" - nie okazała się być wielkim hitem Powodow jest kilka inny rezyser, zatracony klimat, brak kozackiego R Patricka jako T-1000 Niemniej film zarobił trochę grosza, więc po swoją działkę pchają się producenci gier Tym sposobem ATARI wypuszcza TERMINATOR 3. RISE OF THE MACHINES - oficjalną grę na podstawie filmu

Gra stara się być shooterem FPP, tylko ze ze berdzo jej to nie wychodzi Goscie od reklamy z ATARI zachłystują się, ze grę tworzyły 4 studia developerskie i w ogole Wersal Nie wiem skąd oni to wytrzasnęli, ale chyba powinni przestać juz brać te dziwne tabletki . W rzeczywistości T3 ROTM wygląda koszmarnie - biedne tekstury i kilka poligonów na krzyz ("Piękne lokacje w postnukleamym mieście!"), metalowe strachy na wróble ("Terminatory jak zywe!"), jakiś błyski ("Efektowne wybuchy!") i pitu-pitu w tle ("Muzyka podkreślająca tempo akcji!") Oprócz wątków znanych z filmów, developerzy wpadli ne "genialny" pomysl dorzucenia swoich pomysłów (czyt chorych wizji) i w rezultacie cala linia fabulama nie trzyma się kupy Z granie nie ma zadnej radochy, bo a) engine jest koszmemy (pozdrawiam pana od detekcji kolizji!), b) wrogowie mają IQ mniej więcej na poziomie maszynki do mięsa Jakies plusy? Filmowa muzyka, oryginalne gadki Arniego I niezłe dodatki (trailer filmu, zapowiedzi nadchodzących gier ATARI itp) To wszystko - cala reszta to totalna kaszana.□ [raq]



Ocena: 4-

games WORLD

KONSOLE w super cenie
sprawdź a nie uwierzysz

największy wybór GIER
ponad 200 tytułów w ciągłej sprzedaży

markowe AKCESORIA
tylko dla wybrednych

wysyłka GRATIS !

Geant Fort Wola
ul. Połczyńska 4 Warszawa
(022) 876 14 48
pn-pt 09.00 - 21.00
niedz 09.00 - 20.00

C.H. Wileńska
ul. Targowa 72 Warszawa
(022) 331 60 31
pn-pt 08.30 - 22.00
niedz 10.00 - 19.00

NA HASŁO PSX RABAT 5%

NBA JAM

Seria jest już na tyle kultowa, że bez trudu wie "o co chodzi jakby" nie tylko miłośnik gier sportowych o zręcznościowym zacięciu. Niestety, najnowsza odsłona nie kontynuuje w pełni chlubnej tradycji poprzednich części. W pewnym sensie mamy do czynienia ze zjawiskiem coraz bardziej powszechnym na rynku gier wideo - producenci zapominają, że czas nie stoi w miejscu, tylko nieubłaganie pędzi do przodu, a coś, co było niezłe kilka lat temu, w niemal identycznej formie wcale nie musi być dobre teraz. Tym samym raz jeszcze przyszło mi zmierzyć się z tytułem, który nowe ma w zasadzie tylko pudełko.

Gramy systemem "trzech na trzech", z zachowaniem nieco karykaturalnych modeli postaci zawodników (jest oczywiście tryb Big Head). Wrzucono wszystkie dwadzieścia dziewięć aktualnie



grających w lidze NBA zespołów oraz wszystkie poszczególne hale tych drużyn (w formie bonusu kilka starszych obiektów i boiska pod gołym niebem). Wzorem NBA STREET VOL. 2 są też koszykarskie sławy z przestrzeni ostatnich pięćdziesięciu lat, odkrywane w trybie Legends Tournament. Nawiązań do wspomnianej, genialnej gry EA BIG jest zresztą tutaj znacznie więcej. Ot, np. specjalny pasek Jam, po napełnieniu którego aktywujesz tzw. Hotspote, czyli coś pośrednio na wzór Gamebreakera z obu części NBA STREET. Po jego zdobyciu i wciśnięciu odpowiedniego klawisza na parkiecie zaznaczane jest miejsce, z którego należy wykonać rzut, a zawodnik wykona wówczas jakąś kosmiczną kombinację, typu trzydzieści prześwitów w powietrzu lub zagrania z gatunku "znikam z ekranu, wracam za parę sekund". Każdy kolejny punktowany jest o jedno oczko wyżej, czyli dla przykładu wykonując czwartego z rzędu Hotspota zdobywasz aż 6 pkt. Fajne, ale nawet w połowie nie tak rajcowne, jak odpalanie Gamebreakerów. Nie mogło oczywiście zabraknąć motywu z płonącą piłką. Po trzech z kolei udanych akcjach tego samego koszykarza rozlega się skutecznie podkręcające poziom adrenaliny: "He`s on fire!". Uzyskujesz tym samym nielimitowane turbo, a wszystkie statystyki zawodnika osiągają maksymalny pułap. Załadowanie piłki do kosza w efektowny sposób to już tylko formalność.

Kolejnym skopiowanym elementem są w nowej odsłonie NBA JAM zagrania zwodem. Aktywujesz je wciskając jeden przycisk, co w połączeniu z Turbo daje możliwość zaledwie kilku kombinacji. Zdecydowanie za mało. Kolejnym mankamentem jest gra w defensywie, bo tej w zasadzie... nie istnieje. Zablokowanie przeciwnika stanowi wręcz rarytas, ciężko tu wyczuć odpowiedni moment odbicia, a założenie "czapy" rzucającemu przeciwnikowi udaje się znacznie rzadziej niż w poprzednich częściach serii. Akcja toczy się kosz za kosz, rzut za rzut. Z jednej strony w porządku, przecież to zręcznościówka, z drugiej jednak - mając w pamięci efektowne zagrania defensywne z NBA STREET VOL. 2 - za bardzo sprowadza rozgrywkę do banału. Jakby tego było mało, po zdobyciu punktów przez przeciwnika, zamiast szybko przeprowadzić własną akcję, często trzeba odczekać kilka sekund (przesadzam), aż któryś z naszych koszykarzy wprowadzi piłkę z powrotem do gry (biegną do niej w co najmniej dziwny sposób, często wpadając jeszcze na siebie). Co z atakiem? Z czasem robi się zbyt schematyczny i nudny. Całość zabawy opiera się głównie na przytrzymaniu Turbo, przytrzymaniu przycisku odpowiadającego za rzut i wpakowaniu efektownie piłki do kosza (akcje są różnie punktowane, celem nabicia paska Jam). Druga opcja to przywołanie zawodnika do alley-upu, co również sprowadza się do uderzenia w jeden przycisk.



Gra się może podobać, ale tylko przez pierwszych parę godzin. Z czasem uderza w poczucie estetyki niedzisiejsza oprawa graficzna, bardzo prosta i spóźniona o jakieś dwa - trzy lata. Z czasem drażnią ciągle te same komentarze Tima Kitzrowa (tak, to ten od pierwszych części serii), a zabawa staje się zbyt prosta i nudna. Szkoda.

WERDYKT Shivy

ACCLAIM	SPORTOWA
5	6
6	

PLUSY	MINUSY
▲ stary, dobry NBA JAM	▼ i nic poza tym

6

OCENY: 1-4 GRACZY, MEMORY 57KB

NBA LIVE 2004

Wszyscy czekamy na ESPN NBA 2K4 od SEGI, tymczasem EA zaproponowało kolejną edycję własnego spojrzenia na koszykówkę. Jest dobrze. Widać, że producent w najnowszych odsłonach wszystkich swoich serii przynajmniej stara się wprowadzać innowacyjne mechanizmy gry zmieniając coś w dość archalicznych już rozwiązaniach. Podobnie jak w NHL HOCKEY 2004, tak i tu znacznie rozszerzono możliwości tzw "freestyle control" czyli wykonywania zagrań przy wykorzystaniu prawego analoga. Rzecz o tyle trudna, że na początku ciężko jest się przestawić, a i podania wychodzą mało precyzyjne, ale wraz z upływającym czasem da się to we w miarę przyjemny sposób kontrolować. Tak czy inaczej, bez rewelacji, a już na pewno bez rewolucji, o której tak głośno trąbi EA. Zaraz na wstępie uwidacznia się podstawowa zmiana, są dwa osobne przyciski do wykonywanie rzutów oraz wsadów. Bardzo proste do opanowania, a przynosi wiele korzyści w rozgrywce. Ponadto można już po wciśnięciu przycisku rzutu, kiedy na naszej drodze pojawi się nagle obrońca, ponownie uderzyć w ten sam przycisk i oddać rzut sytuacyjny. Tryby się nie zmieniły: Season, Dynasty, Play-offy, "jeden na jeden" i praktyka, przy



czym dość udanie rozbudowano Dynasty - zabawa w menedżera trenera i jednocześnie zawodnika stanowi esencję zabawy z NBA LIVE 2004. Są też zasadnicze zmiany w grafice. Tym razem Motion Captura opracowany był przy udziale dziesięciu różnych zawodników co ma zasadniczy wpływ na animacje koszykarzy na boisku - większość z nich porusza się w charakterystyczny dla siebie, różny od innych sposób. Wygląda to naprawdę rewelacyjnie i jest pierwszą rzeczą, na jaką od razu zwróciłem uwagę. Same modele zawodników nie zmieniły się za bardzo od poprzedniego roku, zmienił się natomiast wygląd hal, w których rozgrywane są mecze. Niemal wszystkie mają autentyczne reklamy, które można zobaczyć oglądając "prawdziwe" spotkania ligi NBA. Wersja na PS2 jako jedyna z całej trójki Next-Genów, posiada opcję gry on-line - niestety najprawdopodobniej tylko w edycji amerykańskiej (w PAL-u nie potwierdzono). Jeśli uda mi się zalogować na tamtejsze serwary, postaram się zamieścić krótkie wrażenia w następnym "Kąciku on-line". Dwóch stówek na NBA LIVE 2004 bym nie wydał, ale jeśli masz możliwość pożyczyć grę na kilka dni... □

WERDYKT Shivy

EA	SPORTOWA
7	8
7	

PLUSY	MINUSY
▲ rozbudowane rozgrywki	▼ z czasem zbyt schematyczna
▲ animacja koszykarzy	▼ kiepskie AI przeciwnika

7

OCENY: PS2: 1-8 GRACZY, XBOX i GC: 1-4 GRACZY

NBA SHOOTOUT 2004

O takich grach chciałoby się po prostu jak najszybciej zapomnieć. SONY uparło się, że będzie mieć swoją własną koszykówkę, w efekcie czego po raz kolejny do sklepów trafia NBA SHOOTOUT - tym razem z numerkiem 2004. Na samym wstępie do zabawy zachęca fantastyczna grafika. Tekstury w wysokiej rozdzielczości wręcz wylewają się z ekranu, zawodnicy przypominają jak żywo swoje realne odpowiedniki, publiczność szaleje, hale wykonano z niezwykłą dbałością o szczegóły, a w ogóle to z okładki uśmiecha się do nas jeden z najlepszych graczy na świecie, Tracy McGrady. Pytanie brzmi: co z tych głupot powyżej jest prawdą? Oczywiście, tylko ostatnie. SONY doskonale zdaje sobie sprawę z tego, że NBA SHOOTOUT 2004 jest gniotem jakich mało, toteż ratuje się mało odkrywczymi chwytami marketingowymi. Jedziemy po kolei: przycinający mocno framerate (robię pivot, a animacje spada do 15 - 20 klatek na sekundę), biedne tekstury opisujące zawodników, głowy tych ostatnich przypominają wszystko, tylko nie głowy ludzi, rozgrywka jest anemiczna, a całości dopełniają banalne tryby (standard w tego typu grach: sezon, zwykły mecz, praktyka itd.). O wersji na PSX-a napiszę krótko: nie chciałbyś jej oglądać. Ja musiałem i do dziś śnią mi się po nocach koszmary □



WERDYKT Shivy

SONY	SPORTOWA
3	4
4	

PLUSY	MINUSY
▲ Tracy McGrady na okładce	▼ wszystko poza tym

3+

OCENY: 1-8 GRACZY, MEMORY 150KB

RUGBY 2004



Hmm, dyscyplina w naszym kraju mniej więcej tak popularna, jak czytanie książek, przy czym znając choć w połowie zasady rugby... da się nawet w to chwilę pograć. Sportowy oddział "elektroników" ma na swoim koncie EA SPORTS RUGBY, wydane w 2001 roku, a RUGBY 2004 jest rozwinięciem pomysłów z tamtej produkcji. Kilka podstawowych trybów, z których wszystkie sprowadzają się do jednego turnieju (mistrzostwo świata, Europy, liga i szereg innych, wszystko na licencjach). Są reprezentacje narodowe w liczbie ponad 20 sztuk, Polski jednak brak (choć to akurat chyba nikogo nie dziwi). Grafika kiepska, zawodnicy wyglądają mniej niż przeciętnie i w zasadzie nie widzę tu większych różnic w stosunku do wersji sprzed trzech lat. Podoba mi się za to sposób przeprowadzania akcji (proste schematy w ataku do wyboru) oraz w miarę intuicyjne sterowanie. Pograłem trzy kwadranse i zgasiłem konsolę □





WERDYKT Shivy

EA	SPORTOWA
4	5
5	

PLUSY	MINUSY
▲ licencje	▼ wizualia
▲ sterowanie	▼ tematyka.

5

OCENY: 1-4 GRACZY, MEMORY 150KB

BEYOND GOOD & EVIL



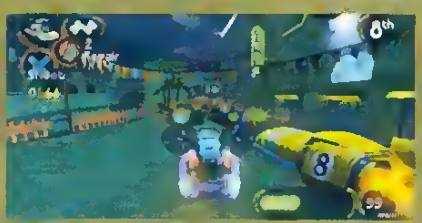
Wymiatanie kijem, mroczna tajemnica, wielkie potwory... A mimo to gra posiada jakiś wszechobecny, mega pozytywny klimat. Barwny świat, nie frustrująca przygoda, świński asystent - to pomogło...

Michał Anioł, Michał Ancel. Dwóch kolesiów. Pierwszy zastygł na cały świat, bo przez cztery lata mazał sklepienie kaplicy Sykstyńskiej, a i tak w niektórych miejscach zostały nie zamalowane dziury. Drugi znany jest głównie z tego, że jego dziecko nie ma głowy, stóp, ani dłoni trwale połączonych z tułowiem, a on cieszy się z tego jak pomylony. Pierwszy żył na przełomie czternastego i piętnastego stulecia, drugi w chwili obecnej sączy francuskie wino w ogródku. Pierwszy był genialnym włoskim artystą, drugi jest twórcą Raymane. O pierwszym studenci kulturoznawstwe piszą eleboraty zamiast zaprosić na piknik kilka wesołych kobietek, drugi dla owych nie poderwenych panienek oraz całej, bardziej rozrywkowej reszty napisał grę BEYOND GOOD & EVIL. Cholernie dobrą grę.

NIEZAPŁACONE RACHUNKI, NIEWYKARMIONE BACHORY, ZEPSUTA FURA...

Przygodę zaczynasz standardowo - jak na twardego Gracza przystało. Jesteś zielonoustą Jade mieszkasz na wzgórzu porośniętym trawą i opiekujasz się zgrają nie do końca konwencjonalnych dzieciaków (część z nich wysłałbym do zoo część na pokryte mgłą cmentarze). Luzik. Do tego Twój świat atakują najeźdźcy z innego wymiaru, co akurat jakoś niespecjalnie Cię rusza, bowiem posiadasz generator potężnego pola ochronnego Sielanka. Przynajmniej do czasu, gdy przestajesz płacić za prąd i elektrownia odcina Ci zasilanie. Szybkie wydostanie się z macek aliena, sprawne wywijanie kijem i... a) zaczynasz łapać dziwne wizje, b) pojawiają się siejący propagandę niaudolni wojskowi obrońcy, c) kombinujesz jak tu rozejrzeć się za jakimś zarobkiem pokrywającym rachunek, d) na ekran wskakuje Twój świński wujeszek-pomagier, niejaki Pey (czytaj 'pejdz', bo już spotkałem się z nazywaniem go "peją" a humanoidalny prosiak rymuje przecież tylko okazjonalnie, w komentarzach). Wydarzenia zaczynają tworzyć potężnie wciągający Cię wir, który rozkręcają dwie niewinne zabawki: aparat fotograficzny oraz dymiący poduszkowiec.

Robienie zdjęć przewija się przez całą wyprawę. Wyciągasz aparat, namierzasz obiekt, konsola zatwierdza klarowność obrazu - i pyk! uwieczniasz kawałek tego niezwykle malowniczego świata. Malowniczego, ponieważ praktycznie wszędzie

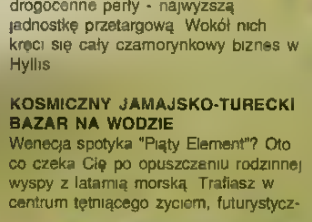


64 ■ Wyścigi w kanałach miasta - jeden ze sposobów wzbogacenia się

pętają się jakieś zwierzaki, masa przedstawicieli tutejszej fauny i flory. Za każdy sfotografowany gatunek otrzymasz odpowiednie wynagrodzenie. Nie muszę chyba mówić, że im okaz rzadszy/trudniej dostępny/bardziej krwiożerczy, tym więcej kasy wpada na Twoje konto. Strzelanie bossom efektownej fotki tuż przed wysłaniem ich na tamten świat wejdzie Ci w nawyk. Przenosić na kliszę będziesz małe robaczki (trzebe położyć im coś do jedzenia, by wyszły z ukrycia), zmutowanego komara biesiadującego na rozerwanej krowie, szczury, tabuny czworonoznych istot, gigantyczne glisty, potężne, wyskakujące z wody ryby, zwierzopodobnych bywalców tawern i wiele wiele innych (gatunek homo sapiens taz się liczy, a spróbuj wałnąć zdjątko Pey'jowi,) Daveloper świetnie rozbudował ten patent, bowiem za owocne wypstrykanie całej rolki zyskujesz kasę, lepszy obiektyw (spory zoom), a później także drogocenne perły - najwyższą jednostkę przetargową. Wokół nich kręci się cały czamorynkowy biznes w Hyllis.

KOSMICZNY JAMAJSKO-TURECKI BAZAR NA WODZIE

Wenecja spotyka "Piąty Element"? Oto co czeka Cię po opuszczeniu rodzinnej wyspy z latarnią morską. Trafiasz w centrum tętniącego życiem, futurystyczno-antycznego miasta. Europejska architektura, tureckie sklepienia, orientalne sklepiki, ciasne uliczki, ceglaste budynki, kolorowe dachy. Przede wszystkim jednak wodne akweny, jako główne szlaki, po których i nad którym śmiga masa pojazdów - poduszkowce, kutry, latające łodzie, przyczepy, taksówki, militarne transportery. Wszystko to wygląda niezwykle plastycznie, niezwykle barwnie. Klimat przenika Cię natychmiastowo. Swój pojazd reperujesz u ziomalskich jamajskich braci nosorożców (za zdobywane perły chłopaki będą rozbudowywać Twoją



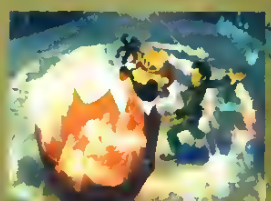


■ Robienie zdjęć wszelakim żyjątkom to najprostsza metoda 'przycięcia' kilku groszy. Według zapewnień developera świat gry kryje 3000 różnych gatunków, więc znalezienie wszystkich zajmie Ci sporo czasu - pomyśl tylko ile kasy spłynie za to na Twoją "kartę płatniczą".

maszynę, a nawet zamontują Ci rakietowy silnik!) wyposażasz w broń i wypływasz na miasto. Boczne questy w postaci wyścigów na specjalnie przygotowanych torach czy pogoni przez jaskinie naszpikowane pułapkami skutecznie podbijają rajcowność. Co zatem powiesz na dodatkowe przetrząsania miasta w poszukiwaniu sekretnych lokacji, sprawdzaniu barów, podsłuchiwaniu luźnych rozmów mieszkańców, zagadywaniu sprzedawców, zwierzo-ludzi w tawernach (wybór dialogów), graniu w "trzy kubki" czy cymbergaja?

Miszmasz nie z tej ziemi, ale działa rewelacyjnie. A wszystko w aksplodującej kolorami otoczce, przy zmiennych porach doby!

Siecią wodnych trakcji docierasz więc do poszczególnych kompleksów zabudowań, które wskazuje Ci zleceniodawca.

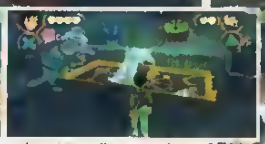












■ Inny sposób na pomnożenie gotówki - gry. Cymbergaj jest całkiem grywalny

Wprawdzie początkowo jest to dość podejrzanie wyglądający typ (ma wąsy!), popychający Cię na dodatek w stronę opuszczonej kopalni, ale... Dość powiedzieć, że szybko następuje zwrot - trafiasz do ruchu oporu, by od tego momentu podążać za ich wskazówkami, powoli odkrywając potężną konspirację, zbierając dowody na istnienie dość odmiennego od ogólnie propagowanego układu sił obcy najeźdźcy - militarni obrońcy Historia krainy Hyllis została bowiem bardzo umiejętnie przedstawiona i żeby nie psuć Ci przyjemności z jej odkrywania, naprowadzę Cię tylko na jedną zależność: im dalej wchodzisz w scenariusz, tym mocniej Jade działa z pobudek osobistych, a później... A później to już jest "beyond good, beyond evil i w ogóle how are you?".

ŚWINSKIM TRUCHTEM DO CELU

Duet zwinna laseczka i mniej okrzesany, człekokształtny osobnik płci przeciwnej nie stanowi żadnego novum (PRIMAL), tym niemniej w BEYOND G&E Jade oraz jej





■ Po lewej Twój best friend - świnia (*Sus Sapiens*) o imieniu Pey

pucułowaty kompan sprawują się po prostu zawodowo. Dwójka głównych bohaterów ma własne, iskrzące charaktery, razem się cieszy, walczy i obrzuca ironicznymi uwagami. Pey rozbraja truchtając drobnymi kroczkami, posapując przez kły, po udanej akcji wykrzykując "może i świnia nie umieją latać, ale znam jedną, co potrafi się jeszcze nieźle rozbujać", by wcześniej, w obliczu zagrożenia szepnąć "bo, wiesz, wszyscy lubią wieprzowinę..." Do tego kolo jest zawodowym mechanikiem więc zostawia Jade wszelkie akrobatyczne czy skradankowe popisy, samemu zajmując się reperowaniem niedziałających mechanizmów, przecinaniem krat czy używaniem swoich odrzutowych butów, by np. wystrzelić figlarną laseczkę na niedostępną półkę. W czasie walki można mu zresztą wydać komendę takiego super-skoku, by impetem podrzucił cielska przeciwników. Wystarczy wtedy podbiec i uderzyć w nich kijem, a polecą jak bejsbolowa piłka (zwolnione tempo, fajerwerki graficzne, kolesie uderzający jeden o drugiego). Część wspólnych zagadek opiera się właśnie na tym patencie, część na jednoczesnym naciskaniu przycisków, część na oczyszczaniu sobie drogi. No tym jednak skipa Michaela Ancela nie poprzestałe i w pewnym momencie zyskujesz innego sprzymierzeńca - kolezkę z pogranicza tajnego agenta, niespełnionego rycerza i zwykłego półidioty. Przebijanie głową muru, sprawdzanie głębokości lokalnych otchłani czy wskakiwanie w ogień - to jego popisowa akcje. Cóż...



Bazę wypadową dla Jade stanowi wspomniana centralna część Hyllis. Stąd trafisz do teranów podziemnych, po cichu przemkniesz przez fabrykę (fajnie wkomponowane sekcje skradankowe) i industrialne magazyny, zdobędziesz dość groteskowo wyglądającą, mesową przetwórnię mięcha, by w końcu śmignąć na... orbitalną stację księżyca! Mała zmiana poduszkowca na statek odrzutowy i witamy w pełnym technik, elektrycznych wyładowań oraz tajemniczych posągów świecie. Niezależnie od środowiska (woda, ląd, galaretowate bagno, drewniane zabudowania, powietrze) napotykane stwory niezmiennie cieszą swieżym, charakterystycznym designem. Chłopaki z UBI SOFT bardzo umiejętnie bawili się kontrastem z przedziału komizm - potworność, umieszczając na Twojej drodze karykaturalne, pokraczne, ale też i sympatyczne maszkarki. Jade wiruje pośród nich z niesamowitą płynnością ruchów (później strzela również dyskami z rękawicy), a już samych bossów rozwala w przepięknych, zespołowych sekwencjach. To się nazywa gorąca babeczka!

W 10 GODZIN DOOKOŁA ŚWIATA

Spójna opowieść, przebogaty, luzacki klimat wielkiej podrozy, tętniący życiem świat. BEYOND GOOD & EVIL to tytuł, o którym będzie się pamiętać. Oprawa daje po oczach (woda, postacie, teksturki), a strona dźwiękowa robi szybki rajd po różnych, odległych kulturowo wątkach i bez pudła domyka tę całą niezwykłą barwną układankę. Jamajski wokal u nosorozców, hinduski hip-hopowy kawałek w barze ("prrropaganda"!), szybkie elektroniczne beaty podczas pościgów, klimatyczne wstawki fortepianu towarzyszące przemykaniu zeutkami, orientalne brzdąkania... Jedyne, co w sumie można tej pozycji zarzucić, to nie do końca satysfakcjonujący czas gry. 10 dość łatwo rozwalonych godzin i autentycznie będzie Ci żal, że to już koniec. Nie zmienia to jednak faktu, że to jest PIĘKNE w to trzeba ZAGRAĆ! A później zanucisz "chciałbym być marynarzem, mieć statek, rum i rzeźaczkę, w zaplutym barze dzierać sobie tatuaża..." □

Pan świnia zarządził!

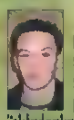


Ostatnio UBI SOFT serwuje nam same hity, ta gra niewątpliwie do nich należy. Dużo zagadek i "pozytywnego" kombinowania, tajne potyczki z bossami, a do tego bardzo rajcujące (i wydłużające zabawę) robienie zdjęć fauny (300 gatunków). Trochę się wkurzyłam, że gra jest tak krótka. Jeśli tęsknisz za pociesznymi przygodówkami (zakrawającymi na produkty NINTENDO), to to gra jest dla Ciebie! Nietuzinkowa, wciągająca i bardzo ambitna produkcja twórcy RAYMANa. □ [cox]

Ocena: 8+



Śjakiś spisek? Misio jest kobietą?



Krótko: action-adventure najwyższych lotów, z piękną (miejscami mniej) grafiką, który nasuwa skojarzenia "Zelda dla starszych". Wciągająca, spiskowa fabuła, intuicyjny system walki, poprawna praca kamery, barwne postacie i elementy "składankowe" to tylko część zalet. Wielkie wrażenie zrobił na mnie cały świat (otaczenie opływa w detale, a 'dizajn' kapie zady), a także przekomiczne dialogi! Animacja nie jest idealna, ale generalnie nie przeszkadza w dobrej zabawie. □ [play]

Ocena: 8+











Jak kontra Ratchet

Powyższe przetłumacz jak się ma Jak do Ratcheta bo zlewać mi się chce na myśl o konfrontacji tych dwóch znakomitych lecz innych tytułów Jak zdecydowanie nastawiony jest bardziej na elementy platformowe więcej w nim przygodowego kombinowania Ratchet to strzelanina, prawie non stop bez wytchnienia Jak pozostawia Graczowi więcej swobody, Ratchet jednak wyraźnie wskazuje gdzie należy się udać Jak rządzi oprawą i lepszym scenariuszem o Ratchet zmusza do częstszych okrzyków radości gdy otrzymasz nowiuśki gadżet Jak jest większym wyzwaniem, Ratchet dłuższym A może odwrotnie? Jak to Ratchet tamto Obie gry są tak cholernie dobre, że którąkolwiek byś łyknął będziesz szalał z radości Osobiście o oczko wyżej cenię sobie Ratcheta, jednak Jak II zasługuje na wyższe noty z uwagi na znacznie dalej idące zmiany jakich gra doświadczyła w trakcie ewolucji Ratchet to mimo wszystko to samo tyle że więcej, więcej i więcej

Sami twórcy też nie okazują wrogości konkurencyjnemu przecież produktowi Na ekranie początkowym można zaobserwować zadowolonego Ratcheta szarpiącego w grę ze sobą w roli głównej Jednak jeśli odczekamy chwilkę, to zauważymy, że w końcu za którymś razem odpali JAKa II i pośmiga po Haven City Fakt że później zagra w Sly Cooper jest dla mnie w tym momencie niezrozumiały Ale nad tym jeszcze popracuję

Jeśli mam wskazać sequel jakiegoś tytułu, na myśl o którym dostaję spazmów, ślina niekontrolowanie spływa kącikami ust, a diagnoza oczu wskazuje na postępujący obłęd, to drżącym palcem wypunktuję RATCHET&CLANK.





...ku uściślijmy jedną ... Tek - RAT- ...CLANK 2 jest tą samą ...&C2: GOING ...NDO i R&C2: ...&LOADED. Nie są to ...ry, nie zawierają ...kończone trzech nie ...mocy. Stanowczo ...ich wszystkich i ... Bo z ręką na sercu ... zarąbiście ...u, aby ... nowa dzielko ekipy ...IAC. R... ...lank tym razem robią ..., a nim po raz ... trzeci ... napisy końcowe, ... błagać

Nie mogę powiedzieć, żeby fabuła kontynuacji porażała stopniem komplikacji, czy subtelnymi zwrotami scenariuszu. Ale też przyznajmy to szczerze: w tytule, w którym średnio co 5 sekund na ekranie gości eksplozja, co 3 zalewa go sena plazmowych pocisków, a liczba unieszkodliwionych (jasne, delikatnie mówiąc,) wrogów idzie w setki - kogo tak naprawdę interesuje fabuła? Ciebie, powiadasz? No dobra, w takim razie z laboratoriów wiodącej korporacji skradziono eksperymentalnego zwierzaka (ekspozycja), a nasza dwójka bohaterów, ekstremalnie zbijająca bąki po ostatnim zadaniu, zostaje wrobiona w kolejną rozróbę (konfrontacja), która skończy się (czyż to nie zadziwiające) ratowaniem galaktyki (zakończenie) Ten karygodny skrót zapewne zostanie mi wybaczony, bo chyba warto poświęcić cenne miejsce na konkrety. No, to jedziemy z tym kokosem.

Formuła rozgrywki nie zmieniła się ani odrobinę. Odwiedzamy planety, wykonujemy serie czynności, zdobywamy nowy gadżet i w ten czy inny sposób poznajemy koordynaty nowych lokacji Wsiadamy na statek i prujemy dalej, pchając tym samym akcję do przodu. Czasem zdarzy się, że na trasie przelotu czyhają wrogie ...się powietrzna jatka. Jak słusznie zauważacie, to jedna z kilku nowości. Kiedy pierwszy raz zobaczyłem sekwencję kosmicznej strzelaniny rodem ze STAR FOX ADVENTURES, omal padam nie rzuciłem. Przecież nie każdy amator platformówek i gier przygodowych ma ochotę na męczenie się z takimi przerywnikami, które nie zawsze są robione przez mistrzów w tamacie. I następne kilka minut potwierdziło moje przypuszczenia - nie było wesoło. Na szczęście tylko pierwszy kontakt był bolesny. Jakiś czas potem pojawia się możliwość rozbudowy statku o lepsze turbo, wyrzutnie torped, szybszy system namierzania, detonator nukleamy (?) i kupę innych cudów techniki I życie staje się piękne, do kolejnych starć można podchodzić z uśmiechem na ustach, a na co trudniejszych "czelendżach" zarabiać masę śrubek.



Pierwszy RATCHET stanowił platformówkę połączoną ze sporą dawką strzelania. Proporcje były dosyć wyposrodkowane, ale to co się dzieje teraz, ewidentnie wymaga przedyskutowania kategorii do jakiej gra ma zostać podpięta RATCHET 2 to gra akcji w najlepszym wydaniu, na której na pewno nie zawiodą się miłośnicy strzelanek, jeśli tylko przymkną oko na gatunkowe korzenie. Nasz Lombax nadal potrafi skakać i realizować ruchy od lat charakterystyczne dla platformówek, ale główny nacisk położono na akcję z gigantycznym stężeniem ołowiu w powietrzu. Serio, o ile pierwsza część miała wyraźnie zarysowane fragmenty platformowe, tak teraz - chociaż nadal są one obecne - giną w zalewie strzelanin, skaplozji i latających na lewo i prawo części wrogów. Nie byłoby tak, gdyby nie serce gry - absolutnie porażający zestaw broni. Projektanci tych cudeniek chyba są zdrowo zwichrowani, bo korzystanie z przygotowanych broni przynosi podejrzane olbrzymią satysfakcję Mówię Wam, nie ma niczego przyjemniejszego, jak zasunięcie z ciężkiego sci-fi obrzyna - w tej roli Blitz Gun - w grupę krwiożerczych wiewiórek i obserwacja jak pięknie przewracają przetrąconymi kończynami. Poezja. Albo zalanie delikwentów strumieniem płynnego ognia, co oferuje wyrafinowany Lava Gun. Z innych bojowych ciekawostek należy wspomnieć roboty latające naokoło Ratcheta i dające mu solidne balistyczne wsparcie. Wśród obfitości broni każdy znajdzie coś dla siebie. I wyobraźcie sobie teraz, jak wskakujecie wrogom na karki z gigantyczną spluwą i robotami nad głową, rozrzucacie na podłodze stacjonarne działka i odpalacie osobisty pole stowe. Kto teraz podskoczy? Nie ma mocnych? Nie do końca. Wyraźnie podniesiono poziom trudności (na szczęście rozsądnie stopniowany) i wrogowe faktycznie potrafią zajść za skórę. Ich różnorodność, design i zachowanie są, cholernie zadowalające - często działają w grupach, wymuszając korzystanie z różnorodnych taktyk. Aby zwiększyć szansę przetrwania zaimplementowano możliwość wyposażenia Ratcheta w coraz lepsze pancerze. Oprócz aspektów estetycznych (w debeściaku Ratchet wygląda jak cyborg), różnica w ilości zatrzymanych obrażeń jest wyraźna.

Ukłonem w kierunku pseudo-RPG jest dodatek w postaci "punktów" doświadczenia. Każdy rozbity w puch przeciwnik zapełnia specjalny pasek, a po dojściu do końca Ratchet zyskuje dodatkowy punkt energii. I od nowa. Zapewniam, że trochę czasu zejdzie nim uzupełnicie nanotechy na maksa. Jeśli jesteśmy przy doświadczeniu, to bronie także zyskały tę właściwość. Częste i skuteczne korzystanie z narzędzia powoduje przyrost doświadczenia, dając w rezultacie mocniejszą jego wersję Wypasiony obrzyn - Blitz Cannon, powoduje niemal rozerwanie ekranu na strzępy, a roboty wspomagające dodatkowo rzucają bomby. I tak z każdą zabawką, za wyjątkiem kilku broni z części pierwszej Do pukawek (i innych paści, bo znajdziemy także np. sterowanego radiowo pająka) można dokupić modyfikacje w stylu kwasu przylegającego do ofiary, czy innych użytecznych przeróbek.

Wszystko słono kosztuje, ale każda inwestycja przyda się, gdy ukończymy grę i rozpoczniemy ją w dostępnym wtedy trybie Challenge. Mocniejsi wrogowie i masa odblokowanych rzeczy (czy słyszałeś o broniach Ultra?) sprawiają, że spokojnie warto zaliczyć grę dwa razy. A to już daje duuuużo szpilania Troszkę przegięto jednak z cenami niektórych przedmiotów, że wspomnę kwotę 1,5 miliona śrub tylko za jeden z rodzajów broni!









Platformer dla Starа?



Dwukrotnie wydłużony czas rozgrywki, dwa razy więcej wszystkiego, bardziej dopieszczona grafika - to wprawdzie schemat, na podstawie którego tworzona jest każda kontynuacja, jednak w przypadku drugiego R&C te właściwości nabierają całkowicie nowego znaczenia. Patrząc na nowy produkt IG coraz bardziej wierzę w bezkonfliktowe połączenie platformówki i RPG. Ulepszanie i modyfikowanie uzbrojenia, zdobywanie opancerzenia, wprowadzająca ilość HP, powiększanie wskaźnika siły i doświadczenia. Jeżeli ktoś nie grał w pierwszą część, to będzie dosłownie zniewolony i chcę uważam, że nowemu R&C do JAK2 trochę brakuje (przede wszystkim maksymalnie zwariowanej atmosfery), jest to z pewnością jeden z najlepszych platformerów w tym [illegible]

Ocena: 8+





[illegible] to śmiało - żałosna. Co prawda jest okazja popylać gigantycznym Clankiem, robiąc proporcjonalną rozpierduchę, ale stanowi to umiarkowaną radochę. A takich zwykłych, [illegible] na kombinowanie etapików jest tyle, co kot napłakał. Dodano co prawda inne typy botów (np. bot służący jako most) oraz komend (zupełnie niepotrzebne, ale łechcące próżność salutowanie). No i co z tego?! Hało, panowie z INSOMNIAC! Informuję, że Clankiem gra się bardzo fajnie, jest to niezła odskocznia, a Wy tu jakieś kichy odstawiacie. Nieładnie, nieładnie.

Jestem ogromnym fanem tej gry i nie ukrywam, że zanim dostałem pełną wersję, zagrywałem się niemożliwie w demo. Jednak ten fakt nie przysłania mi jej minusów, lub może lepiej słabości, gdyż wyraźnych wad dyskwalifikujących brak. Po [illegible], z uwagi na napchanie mnóstwa nowych rozwiązań, bez większych cięć w stosunku do "jedynki" (pozostały znacznie teraz rozwinięte sekwencje wyścigowe) znacznie kurczy się czas, jaki podczas jednorazowego przechodzenia pozostaje na dostateczne wykorzystanie choćby niektórych przedmiotów. Owszem, czas zabawy pozostaje długi, ale niektóre gadżety wykorzystamy raptem kilka razy i odłożymy do zakamarków kieszeni. Niemal idealna równowaga z pierwszej części została zachwiana. Niedogodność tę niweluje wspomniany tryb Challenge.





Oprawa audio-wideo trzyma poziom, trzeba jednak dodać, iż zbliżony do prequela (animka szarpie tylko przy największych zadymach), co wadą nie jest, lecz gdy wspomnimy sobie JAKa II, no cóż... nie można mieć wszystkiego. Chociaż. Pamiętam, jak ktoś wspomniał, że chętnie zagrałby w RATCHETa w FPP. To niech kończy "dwójkę" i odpala taki tryb! Jest wyraźnie wolniejszy od klasyka, ale w sumie można przejść całą grę. W ogóle w kwestii bonusów R&C2 rozwala, normalnie i po prostu. System Skill Pointów powraca w świetnej formie, gdzie kolejne punkty odblokowują nowe bajery, m.in.: multiplayerowe minigierki i dodatkowe wzory do udekorowania statku. Ech, jest tego tyle, że można by obdzielić kontynuację. Maniacy zaś pewnikiem zechcą dostać się do ukrytego muzeum, w którym twórcy umieścili wiele ciekawostek pochodzących z prac nad grą, wywalone z końcowego projektu bronie, pojazdy i takie tam. Czy kogoś to obchodzi;)? Mnie bardzo - spędziłem tam sporo czasu.

Powyższe słowa powinny chyba wystarczyć, aby co niektórych zachęcić do sięgnięcia po ten tytuł. INSOMNIAC spisało się świetnie, po roku wydając grę, która co prawda nie podnosi poprzeczki w wykonaniu, ale ustala ciężki do pobicia poziom w kwestii różnie pojmowanej głębi. R&C2 pozwala Graczowi zrobić bardzo, bardzo dużo różnych rzeczy, przez wiele, wiele godzin - i przez to wielbiciele tego typu rozrywek niech nie przejdą obok niej obojętnie. A płoty mówią, że "trójeczka" ma obsługiwać siakiś tam poważniejszy Multiplayer. Chciałbym w to wierzyć, ale gdyby jednak, to ja poproszę...□

Doszło kilka ciekawych (o jakim) gadżetów i przedmiotów z których warto przytoczyć coś w stylu futurystycznej łotni, na której Ratchet wywija podniebne ewolucje. Irytujący momentami Trespasser zastąpiono dwoma różnymi "otwieraczkami" zamków. Electrolyzer wymaga przestawiania pozycji tulejek znajdujących się na energetycznej siatce w taki sposób, aby poruszające się po niej elektryczne punkty dostały się do wnętrza tulejki, tym samym ją usuwając. Pozbycie się wszystkich tulejek otwiera zamek. Zasady rządzące Trespasserem były cokolwiek mętne, przez co albo otwarcie zamka było trudne, albo człowiek zamykał oczy i z nudów trzaskał na chybił trafił. Teraz jednak trzeba mieć oczy tam, gdzie zwykle ich nie ma, działać szybko i wyuczyć się na pamięć, gdzie który punkt popłynie. Druga "otwieraczka" jest trochę mniej ekscytująca, ale i tak bije na głowę tę z prequela.

Clank natomiast rozczarowuje, oj rozczarowuje strasznie. Niemal od początku zwisa jego blaszana niskość z pleców Ratcheta, udostępniając gadżety, która poprzednio zdobywaliśmy w pocie czoła. Tracimy tym samym dużą część satysfakcji z użytkowania;) małego kolegi. Tymczasem ilość etapów przygotowanych z myślą o Clanku jest po prostu,

WERDYKT Tarb

SUMY PLATFORMOWA/STRZELANKA

9 8 9

9

Spełnienie marzeń oryginalnych fanów "jedynki" i chałarnie gorący kąsek dla nowicjuszy.

PLUSY	MINUSY
▲ tryb Challenge	▼ dobrze kamuflowane, ale jednak wtórność
▲ masa bonusów	
▲ pakowanie postaci	

OCENY: 1 GRACZ, MEMORY 474KB NOSNIK - DVD

Morrowind Game of the Year Edition

Długo zadawałem sobie w myślach pytanie: kolejny odgrzewany kotlet czy wart uwagi, pełnowartościowy produkt?

Doskonały MORROWIND jakiś czas temu stał się lekarstwem na brak dobrej gry z gatunku RPG na Xboxa, co dla wielu miłośników gatunku było wcześniej istotnym argumentem przy zakupie właściwej konsoli Next Gen. Wirtualny świat całkowicie mnie wessał i stałem się jego częścią, odcinając się na kilka dni od rzeczywistości. Z wielką radością przyjąłem informację ze BETHESDA zdecydowała wydać specjalną edycję gry, rozszerzoną o nowe elementy. Podstawowy MORROWIND to oszałamiająca swoim bogactwem i różnorodnością gra-moloch. Skrupulatny Grecz, by poznać w znacznej części jej bogactwo, musi spędzić przed ekranem telewizora prawie 200 godzin! Autorzy GAME OF THE YEAR EDITION w jednym z haseł reklamowych zapewniali potencjalnych nabywców o ponad 100 dodatkowych godzinach zabawy, co w istocie okazało się być prawdą! Na przestrzeni ostatnich miesięcy ukazały się dwa oficjalne dodatki do gry, TRIBUNAL i BLOODMOON, które włączono do tej szczególnej wersji produktu. Efekt jest świetny: mapa świata Tamriel poszerzyła się o dwie przestronne lokacje, a obok tego w parze idzie oczywiście masa nowych przeciwników, broni, pancerzy i setki epickich questów do wykonania! Nie trzeba zaczynać też gry od początku, gdyż Save'y z podstawowej wersji są kompatybilne z nową edycją, a z racji ogromnej nieliniowość fabuły, przeskok jest praktycznie niezauważalny!

BLOODMOON zabiera Gracza na daleką północ, gdzie znajduje się zasnieżone wyspa Solsthaim. Padający w sosnowym lesie śnieg, atakujące Gracza stada wygłodniałych wilków i niebezpieczne niedźwiadzie polarne tworzą specyficzny klimat tego miejsca. Wkrótce docierasz do zamieszkanej przez miejscowych ludzi kolonii i stajesz przed wyborem. Możesz pomagać rozwijać osadę (małe mieścina z czasem staje się tętniącym życiem miasteczkiem) i bronić przed atakującymi ją wilkołakami, lub stać się jednym z nich, co otwiera całkiem nowe możliwości! Jeśli zostaniesz ugryziony przez zakażonego







wilkołaka i poczekasz kilka dni na leczące rany, na pełnię księżyca, dokona się akt przemiany. Zyskujesz w ten sposób ogromną szybkość i większą wytrzymałość, ale żeby przeżyć musisz ciągle zabijać, co dzięki ostrym jak brzytwy szczękom staje się dziecinnie proste. Musisz jednak wystrzegać się srebrnego oręża i nie dać się zauważyć podczas przemiany, gdyż automatycznie stajesz się celem ataków przerażonych tubylców.

W TRIBUNALu wkraczasz do odciętego od świata miasta Mournhold, gdzie przyjdzie Ci zmierzyć się z uważającą się za istoty boskie parą królewską, Almalexią i Sotha Sil. Tym razem questy są dość oryginalne, zróżnicowane i nieco bardziej skomplikowane od zadań z wersji podstawowej. Na miłośników eksploracji czekają ogromne, pełne berdziaj lub mniej przyjemnych niespodzianek lochy! Tak jak w BLOODMOON zetkniesz się z nowymi rodzajami przeciwników i znajdziesz wartościowe przedmioty, które pomogą Ci zarówno w ukończeniu gry, jak i rozwikłaniu zagadki tego tajemniczego miejsca.

Jednym z uprzyjemniających grę nowych elementów jest wskaźnik energii przeciwnika, czego brakowało w pierwowzorze - mogliśmy długo atakować i domyślać się tylko, czy nasze ataki zadały konkretny damage, czy były tylko niegroźnymi zadraśnięciami. Od strony wizualnej gra praktycznie nie uległa zmianie, choć po delikatnej optymalizacji kodu animacja rzadziej przycina - cały efekt psują jednak koszmarne Loadingi, które mogą być dla osób niecierpliwych bardzo frustrujące. Zważywszy na ogrom generowanego świata, ten mankament można jednak wybaczyć. Dużo bardziej dołujący jest fakt, że Grecz w dalszym ciągu zmuszony jest borykać się z cheosem panującym w Quest Book. Element ten poprawiono w piecowej edycji TRIBUNALa, jednak przy tworzeniu konwersji na konsole zupełnie o tym zapomniano! Podczas gry cały czas przygrywa znajome muzyka, które jednak po 200 godzinach gry zaczyna nudzić i daje się odczuć brak świeżych brzmień.

Mimo kilku mankamentów, nowy-stary MORROWIND jest dla fenów świata Tamriel smakowitym kąskiem, a dla miłośników gatunku, nie mających wcześniej z tym tytułem styczności, pozycją wręcz obowiązkową! Bonusowe 100 godzin gry, przemyślanej przez autorów z najdrobniejszymi szczegółami, warte jest swojej ceny! Chociaż raz "więcej" znaczy naprawdę WIĘCEJ!□



WERDYKT Morrowind

BETHESDA	RPG
7	7
7	8

7+

Rozdzieranie gardeł niewinnych ofiar przy krwawym świetle księżyca.

PLUSY	MINUSY
▲ dodatkowe 100 godzin gry	▼ loading!
▲ bardzo ciekawe questy	▼ Quest Book!
▲ zabawa w wilkołaka	

OCENY: 1 GRACZ

Termin wydania wersji PAL: nieznany

Hardkor

szara strefa

txt: Yohko&Teruo

Ślepy strach padł na piratów z okolic Gorzowa. Policja w tamtym mieście zebrała się ostro za robienie porządku i odwiedza znajomych dostawców internetu i hurtownie oprogramowenia, żeby sprawdzić, ile "piratów" mają na składzie i to ponoć nawet bez nakazu! Wystarczy im tylko samo "podejrzenie" Uważajcie, bo jak się rozpędzą, to nawet Przemyśl uznają za "okolice Gorzowa"). Tak w ogóle to wszystko wygląda na spisek producentów oryginalnego oprogramowania - błyskawicznie zaczęło znikać ze sklepów. Jak juz do Was zapukają, przerobioną konsolę też schowajcie - tak na wszelki wypadek. No dobra, czas wrocić do właściwego tematu - dziś przygotowaliśmy dla Was kilka nieprawdopodobnych newsów, sami sprawdźcie! Znajdzie się nawet coś dla fanów Dreamcasta!

Zamiast kamizeiki kuloodpornej?

W pewnym amerykańskim miescie doszło do strzeleniny. Nie byłoby w tym nic dziwnego, wszak tam się takie rzeczy bardzo często zderzają, gdyby nie to, że ofiarą owej strzelaniny stał się... Xbox. Niejaki Robert Preston Kersey, rozwścieczony tym, ze jego koledzy grają całe noce na konsoli z dźwiękiem włączonym na pełen regulator, sięgnął w końcu po broń. Zamiast jednak zrobić porządek z ludźmi, oddał strzał do Xboxa. I co się okazało? Impet uderzenia co prawda unieszkodliwił konsolę (spadła na glebę), jednak jej obudowa ODBIŁA kulę kalibru 9mm! No i wszystko jasne - tak naprawdę ta konsola to zaawansowany sprzęt wojskowy. Wysyłajcie Xboxy do Iraku! Są skuteczniejsze od zwykłych kamizelek kuloodpornych! Macie jeszcze jeden powód, by w końcu zakupić tę konsolę - z nią zawsze będziecie się czuli bezpiecznie.

Co jeszcze można zrobić ze swoim Xboxem?

Okazuje się, że wiele. Szczególnie jeśli lubi się niepowtarzalne efekty świetlne. Pewien Amerykanin, któremu znudziła się juz oryginalna, nieco szarobura "koszulka" jego Xboxa, postanowił przerobić ją na wersję nieco bardziej "świetlistą". Wymagało to nieco klejenia, lutowania, akrawania i polerowania,



ale efekt jest olśniewający. Sami zresztą oceńcie ostateczny efekt na dołączonych zdjęciach.

Jak zrobić maszynę do pisania z GBA?

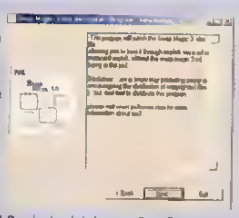
Wysterczy na swojej kieszonsolce zainstelować program do pisanie. Inna sprawa, ze napisanie takiego programu na GBA graniczy prawie z cudem - jak dziesięć przycisków ma wystarczyć na 26 wielkich i małych liter, 10 cyfr, znaki przestankowe i inne symbole, nie wspominając już o przesuwaniu kursora w tekście czy rozwijanym menu? Wszystkie te trudności nie powstrzymały jednak Francesco Napolitano, studenta z Salerno we Włoszech, który właśnie wypuścił program DenTE Advance, który posiada większość funkcji zwykłego edytora tekstowego. Co więcej, dzięki temu, ze teksty przechowywane są w pamięci SRAM kieszonsolki, można je bardzo szybko wymieniać między GBA a pecetem. Jedyną wadą tego rozwiązania jest ograniczona pojemność pamięci - około 32 KB, jednak tyle powinno wystarczyć do podręcznych notatek, czyż nie? Sądząc z szybkich postępów w pracach, juz niedługo nauczyciele Wasze wypracowania będą czytali z ekranów GBA)

Edytowanie duchów

Jeśli ne powaznie interesujecie się tworzeniam gier na GBA, powinien zainteresować Was program GBASpriteEditor. Jest to darmowy program na licencji GPL do edytowania sprite ów, czyli po naszemu "duszków". Dla mniej zorientowanych - sprite to animowany obiekt graficzny przemieszczający się po ekranie. Może nim być na przykład postać głównego bohatera, pocisk z jego broni, wybuch czy choćby drzewko w tle, po prostu wszystko co się rusza lub animuje. Program można ściągnąć razem z kodem źródłowym i instrukcją obsługi. W obecnej wersji występuje jeszcze kilka błędów i jest to raczej demo przed wersją ostateczną, jednak juz teraz program może być bardzo przydatny dla domorosłych twórców gier. No to do dzieła! Możecie również wspomóc finansowo twórcę, by przyspieszyć wydanie pełnej wersji programu.

Znowu o Independence

Tym razem coś dla właścicieli japońskich i amerykańskich konsol PS2 w wersji v9. Stworzono właśnie poprawkę, która współpracuje z exploitem i NAPLinkiem, umożliwiając uruchamianie programów na tych konsolach. To naprawdę duże ułatwienie, jeśli wziąć pod uwagę, ze płyta



Swap Magic 2.0 już nie dzieła na v9, a Swap Magic 3.0 działa tylko na v9 PAL. Poprawkę można ściągnąć w Sieci razem z resztą niezbędnego oprogramowania.

Może by tak z twardego dysku?

PS2 w końcu dogania Xboxa. W najnowszej wersji programu PGEN (numerek juz 1.1) umożliwiono nam w końcu wykorzystanie twardego dysku - teraz juz można ładować obrazy gier z HDD, można tez zapisywać stany gier na twardym dysku. Poza tym program pozwala na ładowanie programów z Memorki, kompresję Save'ów, obsługę Multi-Tape i kilka innych ciekawych opcji. Mniej więcej w tym samym czasie wyszedł HDD Explorer, który również umożliwia uruchamianie programów z twardego dysku (zarówno oryginalnego z SONY, jak i mniej oryginalnego ze sklepu za rogiem). W zestawie z HDD Explorerem dostajemy również kilka programów, w tym emulator Sega Genesis/Megadrive. Ładnie, ładnie, tylko dlaczego dopiero teraz? Przydałoby się więcej takich programów!

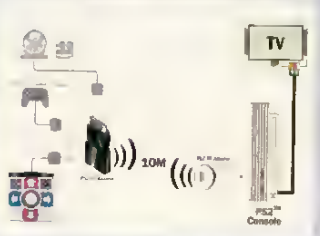
Przechodzimy na fala radiowe!

Pojawił się właśnie całkiem przyjemny gadzecik do PS2 - EMS Radio Frequency Adapter. Składa się on z dwóch



części. Jedną z nich wtykamy do konsoli, drugą zaś podłączamy do naszego kontrolera z PSX/PS2. I co? I mamy połączenie radiowa z zasięgiem do 10 metrów. Znika problem spadającej konsoli, bo mamusia albo siostrzyczka postanowiły akurat przejść - ilu z Was zdarzyło się takie nieszczęście? EMS Radio Frequency Adepter działa nie tylko ze standerdowymi padami, ale również z matami do tańczenia, kierownicami, a nawet z pecetem, jeśli tylko użyje się dodatkowo adaptera EMS USB2.





Czas reakcji jest znakomity, nawet w takich grach jak TEKKEN czy GRAN TURISMO, poza tym wspomegene są wszystkie funkcje specjalne - przyciski wrazliwe na siłę nacisku i wibracje. Produkt ma tylko jedną widoczną wadę - gdy ładuje się zawarte w nim baterie, nie ma żadnej kontrolki, dzięki której można by stwierdzić, kiedy zakończyć ładowanie. Robi się to więc na wyczucie. Mimo tego małego błędu produkt wydaje się naprawdę ciekawy i godny uwagi.

DNAS Strikes Back!

Pamiętacie zapewne wcześniejsze problemy z DNAS - dla niejednej przerobionej konsoli oznaczało ono blokadę gry w Sieci. Otóż chodzą słuchy, ze w najbliższym czasie SONY ma uaktualnić oprogramowanie na swoich serwerach i uzupełnić je o bardziej zaawansowane algorytmy wykrywania i neutralizowania użytkowników chcących grać w Sieci na pirackich wersjach gier. Uważajcie więc baaaardzo pilnie na swoje konsole... Nie martwcie się jednak za bardzo, już trwają prace nad rozwiązaniem tego problemu.

Cicha konkurencja

Słyszeliście zapewne o GP32, potencjalnym konkurencie GBA. Ta kieszonsolka produkcji koreańskiej nie zdobyła, niestety, większej popularności na świecie, a jednak istnieją osoby które widzą w niej pewien potencjał. To właśnie one udowadniają, do czego zdolne jest GP32. A może naprawdę wiele, stworzono juz całą rzeszę emulatorów, między innymi emulator Atari 2600, Commodore64, M.A.M.E., NeoGeo Pocket, a nawet GBA (powiedzmy, ze to działa...). I chyba z tuzin innych. Wiele osób już teraz pisze własne gry i programy. Trwają także prace nad podłączeniem klawiatury do GP, niektórzy probują rowniez podkręcić procesor konsolki. Wiele osob ucieszy również fakt, że udało się stworzyć kabelek do podłączenie GP32 i Dreamcasta. Co to oznacza? Oprócz tak banalnych korzyści jak możliwość odblokowania sekretów w grach, możemy również wymieniać się zapisanymi na DC stanami gier, a także kopiować mp3 z płytki w DC do karty Smart Media w GP32. Kabelek i oprogramowanie do niego są teraz w fazie testów, oficjalna premiera w pierwszym kwartale 2004 roku. Zapowiada się rewelacyjnie! Tym bardziej smutne jest więc to, ze tak niewiele osob docenia tę niezwykłą kieszonsolkę, i ze jej premiera w Europie zostala odłozona w bliżej nieokreśloną przyszłość...

Gra na DC?

Skoro już o mówimy o DC, być moze zainteresuje Was wiadomość, że ktoś wypuścił "mniej oficjalną" grę na tę konsolę, o tytule iNHABITANTS? Jest ona w tym momencie w wersji beta, można ją ściągnąc ze strony autora, Brandona Parkera. Jest to co prawda prosta gra, polegająca na zbijaniu kolorowych klocków, jednak takie proste gry wciągają najbardziej, prawda? Oby tak dalej! Teraz prosimy o jakieś GRAN TURISMO)

No i to wszystko. Happy New Yeer ludzie! Słyszeliście juz o tym? Eksperymentalny pociąg w Japonii osiągnął prędkość 581 kilometrów na godzinę. Robi wrazenie, co? Ze to w Polsce mamy największe muzeum kolejnictwa - obejmuje ono obszar całego kraju. Tylko kustosze w tym muzeum jacyś tacy mało uprzejmi i strajkować ciągle chcą... W tym miesiącu oszczędziliśmy Wam czytanie o nowym rewolucyjnym stylu walki dla zapracowanych gospodyń domowych, zachowaliśmy również dla siebie mały sekret dotyczący EYE TOYa. A na zakończenie wypadałoby przesłać małe pozdrowienie - dla Michała M. (NAPRAWDĘ NIEZASTĄPIONEGO!!), głównego "betatestera" Artura, oraz, oczywiscie, dla Naszego Jedynego Loklego □

(c) Yohko & Teruo. All Rights Reserved ;)

ABC DEVELDPERA

Patrzycie wlasnie na kolejną mikroskopijną rubryczkę z gatunku "krótko i na temat" Co miesiąc będę tu przedstawiał krotką charakterystykę jednej z wielu firm developerskich, składających się z miłych ludzi którzy tylko i wyłącznie dla satysfakcji (a tak naprawdę dla dolarów) tworzą dla nas gry przez ktora zarywamy noce tracimy dziewczyny i oblewamy egzaminy Lecimy według porządku alfabetycznego, a na pierwszy ogień idzie

ANGEL STUDIOS

zostala zalozona w Kalifornii w 1985 roku przez Diego Angela Wslawila się między innymi stworzeniem efektow specjalnych do filmu "Tha Lawnmowar Man" (u nas znany jako 'Kosiarz Umysłow") oraz do jednego z teledysków Petera Gabriela W drugiej połowie lat 90 ekipa na powaznie zajęła się tworzeniem giar W dorobku mają kilkanaście tytułów na rozne platformy sprzętowe W 1999 ukończyli między innymi konwersję RESIDENT EVIL 2 na N64 (na tę platformę napisali jeszcze dwie gry "Ken Griffey Jr 's Slugfest" i "Major League Baseball" - obie dla miłośnikow bejsboia) W tym samym roku zmontowali też pierwszą część MIDTOWN MADNESS na PC choć jakość tego produktu stala się tematem sporów Nieco bardziej konkretna szajba zaczęła się wraz z zachodnim startem PlayStation 2 Panowie z ANGEL STUDIOS zapewnili wówczas "czekoladce" dwa "startary" - SMUGGLER'S RUN oraz MIDNIGHT CLUB Oba tytuły miały w sobie potencjał, a kazdy czytalnik PSX EXTREME z nieco dłuższym stazem pamięta zapawna raporty o dzikich "szmuglerskich" sesjach, mających miejsca przy Sokolskiej. Prawda, ze gier było wtedy jek na lekarstwo ale nie umniejsza to faktu ze SR był najcowną zabawką i nic dziwnego, że rok później powstał sequal z podtytułem HOSTILE TERRITORY Entuzjazm nieco juz jednak opadł, a zdegustowany HIV wyskrobal w oceniaczce "jednak kotlet " Później programiści z ANGEL STUDIOS wysmazyli jeszcze TEST DRIVE OFF-ROAD i TRANSWORLD SURF - obie w wersjach na PS2 i Xbox Ich najnowszym dziełem jest natomiast opisywany niedawno na łamach PE MIDNIGHT CLUB II Warto dodać, ze na dobrą sprawę ANGEL STUDIOS od ponad roku juz nie istnieje Jakim cudem? Sprawa rozchodzi się po prostu o "metkę" Pod koniec 2002 roku, firma TAKE 2 wykupiła wszystkie akcje AS za kwotę 28 milionów dolarów Umowa w trybie natychmiastowym wymazała egzystencję dotychczasowej nazwy, a na jej miejscu powstało ROCKSTAR San Diego (nie mylić z samym ROCKSTAR, o którym opowiem Wam innym razem) Wlasciwie firma istnieje juz 18 lat a na czele 125-osobowego zespołu nadal stoi Diego Angel (przynajmniej nie musiał długo myśleć nad nazwą) Gdzie rezydują? Dla dociekliwych wklejam adrasik 5966 La Piece Court Suite 170 Carlsbad CA 92008 USA [ewe]

Adres w Internecie
http./www angelstudios com

TO BYŁO GRANE 4

W "To było grane" obalamy oblegowe slogany Młodsi czytelnicy! pokazcie rodzicom, że gry mają wartość edukacyjną, i to całkiem sporą. Nie ma przyjemniejszego sposobu nauki, niż poprzez zabawę Jestem chodzącym exemplum tej prawdy, bo tak - przez kontakt z produktem Cinemaware - zaczęła się moja fascynacja lotnictwem. Niech lekcje historii rozbrzmiewają ciekawostkami o asach I W Ś I Mniej ambitni .. niech odpalą Walkera! [Zax]

WALKER

Developer	DMA Design
Wydawca	Psygnosis
Rok	1993
Platformy	Amiga

Co było grane scrollowana strzelanina zorientowana horyzontalnie - prawdziwa perełka wśród gier amigowych, często niedoceniana. "Walker" był jednym z pierwszych tytułów stworzonych przez DMA Design - w tamtych czasach team znany głownie z głośnej serii o dziarskich Lemingach dzisiaj kojarzący się młodszym Graczom z seną GTA



To, co potrafi sterowany przez nas mechaniczny kolos, zadecydowało o wartości tytułu kiewieturą obsługuje się moduł nóg a myszką "celowniczek", tak za mozna prowadzić ogień np do samolotow, równocześnie rozdeptując wrogich żołnierzy - yeah! Dwa działka, jedyna nasza broń, przegrzewają się, więc trzeba uważać na temperaturę i liczyć czas przez ktory mozemy jeszcze prowadzić ostrzał - kolejny wspaniały patent obok sposobu sterowania. Trzecim wyznacznikiem wartości "Walkara" są przeciwnicy, a raczej ich hordy Atakują nas cała falangi i kompanie mięsa armatniego spadochroniarzy, snajperów komendosow (ci wdrapują się na maszynę) Są tez sprytniejsza jednostki gdy tylko skieruje się na nie celownik zaczynają uciekać, starają się podejść maszynę od tyłu itp Czołgi, aeroplany, helikoptery - wszystko szczęka, rzęzi, jęczy, ryczy - wybuchy rozdzierają maszyny na kawałki, żołnierze zmieniają się w krwiste miazgi. Wspaniałe sampla specjalność Amigi dopełniają efektu a i uwzględniono kwestie mowione W 1993 roku to była rewelacja

Warto chociaz zobaczyć "Walkara" w akcji Ta gra jest nie do podrobienia zadnych power-upów bonusów, superbroni, tylko mroczna, dorosła naparzanka, w rytmie wybijanym przez nasze rozzarzone do czerwoności działka [zax]

WINGS

Co było grane rozrywanie niemieckiego Fokkera ogniem z dwóch Vickersów m09 - oto "co było grane" i JEST do dzisiaj! W WINGS wcielamy się w młodego pilota wciągniętego w wir Wielkiej Wojny Przygoda jest mocno osadzona w realiach historycznych, wszystko w tej grze zdaja się być autentyczne, w szczególności informacje umieszczane w dzienniku szwadronu, który prowadzi główny bohater Niezwykle ciekawie przedstawiają się elementy aRPeGowe nasz pilot rozwija się mozemy śledzić jego statystyki a jeśli zginie, to istnieje opcja wcielenia się w inną postać stworzoną przez Gracza - to nadaje całej grze epicki charakter

Najsoczystszym kąskiem są oczywiście starcia powietrzne - dogfighty Duzo tu walki kołowej, duzo umowności, duzo zabawy Po 13 latach, ta niegdyś prawdziwie rewelacyjna grafika, cały czas trzyma poziom Ciekawie połączono 2D z grafiką wektorową. to był chyba najładniejszy symulator, aż do końca dni Amigi W WINGS powazne wiadomości z frontu przeplatają się z humorystycznymi z kompanii chwile grozy i frustracji (awaryjna lądowanie, reprymandy...) z momentami chwały i radości (pochwały, odznaczenia ..) To było to czego brakowało, i brakuje grom do dzisiaj, nie tylko traktującym o lotnictwie Klimatu, profesjonalności, zaangazowania

Ten tytuł oferuje jeszcze więcej tryby stricte arcadowe, ale stanowią one tylko miły przerywnik. WINGS stoi w mocnej opozycji do japońskich infantylnych "symulatorów" sprzed lat. Zachęcam by zanurzyć się w tej poważnej opowieści o rycerzach nad Europą, koniecznie na Amidze. "Remake" na GBA to juz tylko bezduszna młócka [zax]

Developer	Philip & Robert Jacobs
Wydawca	Cinemaware
Rok	1990 (remake na GBA 2003)
Platformy	Amiga, GBA



Muzyka Gracza

Za oknami coraz częściej wita nas szaruga lub śnieżyca. Tak lubianą przeze mnie chłodną colę z lodówki zastępuje mi ciepła herbata z cytryną, która staje się nieoceniona podczas wymuszonego przez różne obowiązki porannego wstawania W bieżącym wydaniu Muzyki Gracza przedstawiam Wam dwa przeciętne i jeden dobry album ku pokrzepieniu serc w oczekiwaniu na zbliżająca się perełki Trzymajcie się ciepło i nie dajcie się szalejącej grypie! [mazzi]

POTION 2 RELAXING WITH FINAL FANTASY



Po przyjemnych uniesieniach związanych z doskonałym albumem POTION RELAXING WITH FINAL FANTASY, z wielkim zeskoczeniem przyjąłem fakt, że ta doskonała kompilacja ma swoją kontynuację! Niczym Anna Patrycy podszedłam do niego z wielką nieśmiałością, gdyż nie wyobrazałem sobie, zeby nowy album mógł konkurować z doskonałym pierwowzorem! Pierwszą zasadniczą roznicą między nimi jest pojawienia się utworów wokalnych Trochę tego wczaśniej brakowało, a teraz z nawiązką to nadrobiono Twórcy zebrali kilka najlepszych kawałków z doskonale sprzedających się na Zachodzie albumów PIANO COLLECTIONS ("Fisherman's Honzon", "Celas' i "Melodies of Life"), dorzucili wokalne kompozycje, a ne deser zaserwowali zajedwabistą wersję nieśmiertelnago "Eyes on Me", tym razem w wersji akustycznej, odegraną przez utalentowanego gitarzystę Naganori Sakakibara. Nie zawiodłam się również i tym razem, a nowe wydawnictwo dzielnie znioslo konfrontację z pierwszą płytką. Polecam wszystkim! Moza to nie to samo, co subtelny masaz w wykonaniu szwadzkich Hedi ale z pewnością nowy zestaw utworów również niejedno potrafi!

Ocena: ★★★★★

TRACKLISTA

1 Whera Love Doesn't Reach/'Piano Collections IX'
2 Traces of Days Long Gone/'Love Will Grow
3 GAIA/'Love Will Grow'
4 Once You Meet Her/'Pray'
5 Nao Chora Menina/'Pray'
6 My Home Sweet Home/'Dear Friends'
7 Thama of Love/'Celtic Moon'
8 As I Feal, You Feal/'Dear Friends
9. Into tha Darkness/'Celtic Moon'
10 Celes/'Piano Collections VI'
11 Fisherman's Honzon/'Piano Collections VIII'
12 Melodies of Life/'Piano Collections IX'
13 Love Will Grow/'Love Will Grow'
14 Eyes Ona Ma (Acoustic Guitar Version)

WILD ARMS 2 OST



Michiro Naruka powraca z kolejnym albumam, który jeszcze bardziej przesycony jest "wildwastowymi" motywami Tym razem otrzymujemy pełny, dwupłytowy album Na CD1 znajduje się aż 75 utworków (czas trwania większości z nich nie przekracza minuty) Zdecydowanie dominuje tu dźwięk przeplatającej się gitary, smyczków i fletu "Main Title" to gratka dla fanatyków poprzedniej części, a nowa propozycja powinna przypaść im do gustu. "You'll nevar be alone no mattar whara you go" to typowa wokalna piosenka w stylu pop, ilustrująca filmik anime Kompozytor wykonał doskonałą robotę przy tworzeniu muzyki towarzyszącej eksploracji dungeonów i wizytom w poszczególnych miastach "Battle Thames" utrzymana są na dość wysokim poziomie i bardzo podobne do oryginalnych kompozycji z pierwszej części co powinno wielu osobom przypaść do gustu. Na końcu CD2 znajduje się prawdziwy rodzynek - utwór "Wild ARMS 2 Medley", który stanowi trwającą przez dłuższy czas kompilację najlepszych utworków, wykonanych przez zawodową orkiestrę Zdecydowanie ten album wart jest uwagi i mimo kilku niedociągnięć (długość utworków) powinien przypaść do gustu wszystkim, w szczególności fanom serii

Ocena: ★★★★★

DARK CLOUD OST



DARK CLOUD to całkiem udana gra RPG która swego czasu zdobyła sporą popularność. Stanowiła ciekawy miks kilku gatunków i miła alternetywę od epickich giar, jak FINAL FANTASY X Ilustrujący ją soundtrack jest bardzo wyważony, dość spokojny, nasuwający wręcz skojarzenia ze stylistyką niektórych utworków z CHRONO CROSS Wpadająca w ucho leciutkia brzmienia nie przeszkadzały w rozgrywce, a wyrwane teraz z kontekstu zachowują swoje kojące właściwości Płytka tworzy specyficzną atmosterę, która związana jest z aktualnie odwiedzanym miejscem (zatopiony statek dzungla) Tomohito Nishiura to ciekawie zapowiadający się kompozytor na scenie konsolowej, jednak widać ze dopiero poznaja swoje zajęcie (stanowczo naduzywa gitary akustycznej) Cały album jest do przesłuchania w 72 minuty przez co większość z 46 obecnych utworków skrócono do niezbędnego minimum Całościowo uważam tę pozycję za udaną, chociaz tak naprawdę nie rzuca na kolana Zwykły przeciętniak

Ocena: ★★★★★

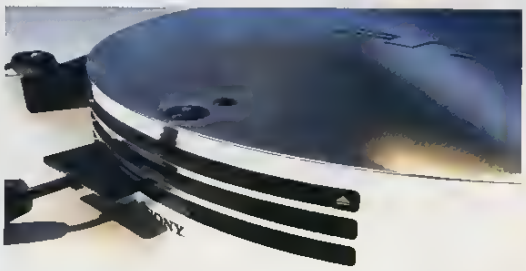


ŚWIĘTA, ŚWIĘTA...
OKRES NAJWYŻSZEJ SPRZEDAŻY

Nastąpiło małe przesunięcie czasowe. Byłem przekonany, że poprzedni numer PSX EXTREME to ostatni numer przed Świętami. Jak się okazało - nie [S: a mówiłem:]. A ja tak ładnie napisałem o choince i Mikołaju... Tak to jest, jak numer styczniowy wychodzi w grudniu.

Przekonany o tym, ze grudniowy PE jest oznaką Świąt, ściąłem w parku choinkę, ubrałem, zjadłem karpia, zrobiłem Sylwestra, puściłem 5 rakiet w niebo i wypiłem skrzynkę szampana A tu numer styczniowy wychodzi w grudniu i okazuje się, ze kiedy wszyscy inni żyją jeszcze w 2003, ja juz w 2004! W związku z tym, znam juz najświeższe newsy z 2004... ele Wam nic nie powiam Nie mogę ryzykować zaburzań czasoprzestrzeni Uraczę Was newsami grudniowymi

Otóż grudzień jest dla branzy czasem względnego odpoczynku Wszystkia gry, które developerzy pieczołowicie dopracowywali, żeby wydeć przed Świętami, już lezą na półkach sklepów Nie dzieje się zbyt duzo, firmy raczej zajmują się wypetrywaniem zysków ze sprzedezy Kasę liczy tez NINTENDO. GameCube przez pierwszy tydzień świątecznych zakupów wskoczył na szczyt listy najlepiej sprzedających się systemów w USA (w danym tygodniu) Mówimy oczywiście o święcie dziękczynienia Sprawiła to obnizka ceny systemu do 99$ Za przykładem NINTENDO poszły firmy MICROSOFT oraz SONY, które równiez obnizyły ceny konsol SONY trzepie grubą kasę na EYE TOY Kamerki znikają z półek sklepowych w zaskakującym tempie Firma była zmuszona zwiększyć ilość produkowanych urządzeń 14-krotnie (przynajmniej tak podaje)! Ciekaws jak sprzeda się PS2 w Chinach? Bo SONY, po uprzednich zapowiedziach, wreszcie rzuca do chińskich sklepow swoją konsolę



Cały czas trwają dociekania, jak będzie wyglądeł następca PS2 Jakiś czas tamu w Internecie pojawił się concept art przedstewiający rzekomo PS3. Niestety okazało się, ze jest to robota 23-letniago designera - Juliena Vanhoenackera Francuski plastyk umiaścił swoją pracę jako fragment portfolio swojego małego studia graficznego Phil Harrison, CEO europejskiego SONY zepowiedział, ze w przyszłej generacji PlayStation prawdopodobnie zostanie zastosowany system wykrywający ruchy uzytkownika - podobny do EYE TOY. Skomplikowane gry sterowane baz pada - tylko ruchami ciała? To brzmi jak science fiction Ale przed Wami najlepsze system ma również rozpoznawać emocje uzytkownika Jak to moza zostać wykorzystane? Chociazby do tworzenia gier, które poziom trudności dostosowują do poziomu podenerwowenia Gracza Na koniec Phil ochłodził trochę zapeł Graczy - przez pewien czas technika nie będzie wykorzystywene przez gry - wymaga to zbyt duzej mocy przerobowej Co do PS3 - znany jest juz dziś tytuł pierwszej gry na tą konsolę - AVALON, rozbudowana przygodowka z trybem online, której developer - CLIMAX (Cl od ładnej grafiki) posiada juz jej grywalne demo. Gadanie

W międzyczasie zmieniły się zapowiadane parametry PSX - multimedialnego kombajnu SONY. Napęd DVD o prędkości x24 zostanie zastąpiony o połowę wolniejszym odpowiednikiem Brak supportu dla płyt CD-R oraz DVD+RW Anulowano support dla plików mp3, a także plikow graficznych TIFF oraz GIF Urządzanie nie będzie miało wyjścia ententowogo - trzeba będzie rozdzielić sygnał z antany

SONY miesze tez z PSP Firma dba o swoje najmłodsze dziecko, jeszcze zanim oficjalnie ujrzy światło dzienne Wiadomo, siłą platform są developerzy W związku z tym SONY stara się jak moze, zeby na „kieszonce" wylądowały najlepsze gry Ne przykład TONY HAWK Czemu nie, w końcu ACTIVISION zadeklarowało ze będzie tworzyło gry pod ten system. Ne PSP juz tworzy KOEI firma znana między innymi za sprawą seri DYNASTY WARRIORS Zrobiło się zamieszanie, gdy SONY podało, że zabawka będzie mieła tylko 4MB pamięci - kilku developerów wyraziło swoje niezadowolenie z takiego ograniczenia

zdjęcia pochodzą ze sklepu LIKSANG

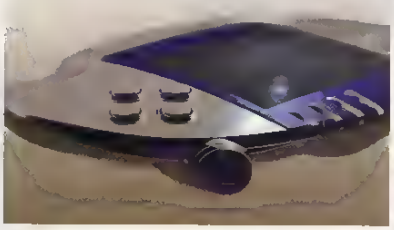


Na pewno w przypedku PSP nie popełnią tego błędu, co Nokia w N-Gege Konsolka została rozprecowana przez hackerów Gry zostały odbezpieczone i - co gorsza - odpalają się nie tylko na N-Gage, ale rownież na innych telefonach Nokii, a nawet konkurencyjnych firm, jak Siemens, Samsung czy Panasonic Nokia zapowiedziała juz, że nowa skuteczniejsze zabezpieczenia są opracowywane Jednocześnia firma oceniła zabiegi potrzebne do uruchomienie pirackich kopii ne konkurencyjnych telefonach za wymagające specjalnych umiejętności, wiedzy, narzędzi - raczej niedostępnych przeciętnemu użytkownikowi telefonu. U nas tez się trochę dzieje. Telefon-konsola Nokia N-Gage został objęty świąteczną promocją - mozne go tyknąć w Erze za 9 baniek Nie jest to mało, ale porównując z pierwotną ceną widać pewien postęp

Nie zawsze wypuszczenie hendhelde przynosi sukcesy Firma BANDAI oficjalnia olewa produkcję sprzętu i chce skupić się jedynie na grach Do decyzji przyczyniła się klęska Wonderswana - przenośnej konsolki, która nie wyszła poza granice Japonii Cóż, wygląda na to, ze kieszonkowej konsolki nie szykuje tylko MICROSOFT Plotka głosi, ze MS przygotowuje się do demonstracji Xboxa 2 Miałoby to miać miejsce 22 - 26 maja ne Geme Developers Conferance 2004. Niestety, a moze staty, fełszywe doniesienia, ze NINTENDO wkrótce pokaze następcę GameCube'a, zostały oficjalnie zdementowane Za to pojewił się Ique Player - przeznaczona na chinski rynek konsolka NINTENDO, ktora pozwale na uruchamiania gier z NES-a i N64 zapisywanych na kartach flash w specjalnych punktach w sklepach NINTENDO oświadczyło, ze Ique uzywe podobnej technologii co PSX zepowiedany przez SONY, ale jednocześnie jest pierwszą konsolą, w której jest one wykorzystana Wiadomo tez, ze na załączonym do urządzenia 64 MB flashu znajduje się pełna wersja DR. MARIO (gra logiczna przypominająca TETRIS), 10-godzinne demo ZELDA OCARINA OF TIME, trwające 7 godzin MARIO 64 i godzinne deme STARFOX oraz WAVE RACE Urządzonko możne juz zamówić w sklapach wysyłkowych (np. www.liksang.com) Cena - 100USD Niestety, na razie gry dostępne będą tylko w Chinach Ale jest cień szansy, ze zabawka opuści granice Chin. Trzymemy rękę ne pulsie!

NINTENDO będzie miało woskowego Mario (W Hollywoodzkim Muzeum Figur Woskowych pojawi się mierząca 150 cm, woskowe kukle Meno), a SEGA kasę od EA o ile wygra sprawę w sądzie Firma oskarżyła o plagiat EA Games orez FOXa. Wytacza ciężkie działa i próbuje udowodnić, ze EA miała na celu stworzenie „podróbki" i imitacji CRAZY TAXI, czyli THE SIMPSONS ROAD RAGE Co ciekawsze, SEGA ma patant na grę Za dowód mogą służyć recenzje w gazetach, w których recenzanci przyrównywali te gry Jeśli wygrallby - byłby to precedens i otwarta droga dla innych, żaby wytaczać procesy firmom tworzącym podobne tytuły Ciekawe czy ROCKSTAR również wytoczy proces sądowy ze ostatnią grę traktującą o sympetycznej rodzince Simpsonów, ktora jako żywo przypominała GTA3 i powinna się nazywać GTA3 SPRINGFIELD. Pretansje do GTA mają karaibscy mieszkańcy USA Mieszkańcy Ameryki, pochodzący z Haiti, oprotestowali GTA3 VICE CITY jako grę utrwalającą dotyczące ich złe starsotypy. Chodziło o ukazywanie kubańskich gangów Zarzucili producentowi gry złe intencje, e nawet rasizm

Ciąg dalszy wiesci o nowych systemach - firma



Tiger Telematics, a dokładniej zespół Gemetrac Europe opracowuje nową, przenośną konsolkę. Urządzenie, które ma się nazywać po prostu Gametrec to zintagrowany z GPS'em multimedialny kombajn wyposażony w małą kamerkę i interfejs Bluatooth. Platforma, w momencie premiery w Wielkiej Brytanii ma kosztować 60 funciakow Dzieje się, oj dzieja [pingu]



DREAMCAST LIVES 4EVER

SCENA

Odtwarzacze mp3 - przegląd

Muzyka w formacie mp3 w dobie swojej popularności opanowała większość urządzeń RTV, odtwarzacze muzyki w tym jakze popularnym formacie spotkać można obecnie niemal na kazdym komputerze klasy PC (winamp), telefonach komórkowych, wieżach stereofonicznych czy tez w postaci przenośnych discmanów. W związku z tym, ze Dreamcast już dawno przestał być zwykłą konsolą do grania, mania odgrywania plików mp3 trafiła również na "makarona", postanowiłem więc sporządzić przegląd takowych odtwarzaczy, aby pomóc Tobie, drogi Czytelniku, w doborze odpowiedniego playera.

To 11

Autor/Dev: Patrick Swieskowski
URL: http://to-11.sourceforge.net
Ocena: 8/10

To Eleven
"It's one louder."



Dość oryginalny projekt, bowiem do korzystania z tego programu nie potrzebny jest w ogóle telewizor (!). Interfejs wyświetlany jest na ekraniku VMU, a wszelakie operacje dokonywane są za pomocą pada. Jednakze jeśli jesteśmy "przypadkowo") w posiadaniu TV, to na jego ekranie wyświetlane będzie wizualne odzwierciedlenie utworów muzycznych. Muzyka, którą masz zamiar odtwarzać, nie musi być nagrane razem z programem, co za tym idzie - po jego uruchomieniu możemy dowolnie zmieniać kompakty na ktorych posiadamy jakiekolwiek pliki w formacie mp3. "To Eleven" uzywa 'MAD' (MPEG Audio Decoder) do dekodowania muzyki, dzięki czemu można być spokojnym o jakość odtwarzania. Program jest całkowicie darmowy, więc wystarczy wejść na odpowiednią stronę i po ściągnięciu nagrać na CD, aby stać się jego użytkownikiem.

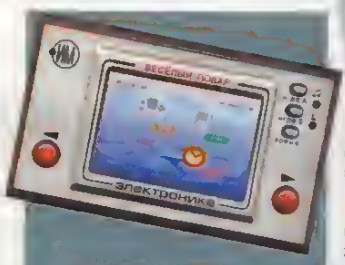
DC Playa

Autor/Dev: Benjamin Gerard
URL: http://seshipe.ben.free.fr/dcplaya/
Ocena: 9/10

W zasadzie jest to "sequel" innego playera na DC- "DreamMP3", którego autor zamiast wydać kolejną odsłonę postanowił nabyte doświadczenie zainwestować w całkowicie nowy projekt. Jak się okazało decyzja ta była strzałem w dziesiątkę. DC Playa jest największym i zarazem najbardziej rozwiniętym odtwarzaczem multimedialnym na DC, przede wszystkim obsługuje on następujące formaty muzyczne: MP3, Ogg-Vorbis, MOD, S3M, SID Music, SC68, Audio CD.



Program jest bardzo funkcjonalny, można np. bez problemu tworzyć listy ulubionych utworów, a następnie zapisywać je na kartę pamięci, wyświetlać nazwę utworu/zespołu/albumu czy nawet bitrate w jakim został skompresowany utwór. Do tego wszystkiego eleganckie efekty wizualne podczas odtwarzanie muzyki i możliwość zmiany "skórki" (wystarczy wrzucić na jakąś płytkę jakiś obrazek w formacie * bmp i w dowolnym momencie podmienić na obecne tło). Jednak mimo wszystko program ma jedną wadę, przy odtwarzaniu utworów ze zmiennym bitratem (od 128 w dół) występują niekiedy dziwne szumy i trzaski (na szczęście zdarza się to bardzo rzadko). Pomimo tego małego "zgrzytu" jest to moim zdaniem najlepszy z dostępnych mp3 playerów na Dreame. Świetne wykonanie, mnogość opcji i przyjazny interfejs użytkownika.



Bieżąca wydanie kącika w szczególności wypełnione jest nowinkami ze świata DeCe (plus krótki przegląd odtwarzaczy mp3). Aby nie tracić zbędnego miejsca na wstęp chciałbym jeszcze zachęcić wszystkich do podsyłania mi maili z propozycjami - co chcielibyście przeczytać w kolejnych odsłonach kącika. Pozdro dla wszystkich fanów DeCe. [Przemysław "M©]k" Małecki]
kontakt: przemol19@o2.pl

Blaze/Pelican

Autor/Dev: Blaze/Pelican
URL: http://www.blaze.de/ i http://www.baysoftgames.com/mp3dc.html
Ocena: 7/10



Są to dwa bliźniacze, komercyjne produkty (sprzedawane są w canie ok. 7 dolarów). Po uruchomieniu programu widzimy komunikat o konieczności podmiany płyty z programem na inną, zawierającą muzykę w formacie mp3. Po umieszczeniu owego krążka na trzpieniu DeCeka, program samoczynnie przeskanuje CD i wypisze tytuły znalezionych utworów po lewej stronie ekranu, natomiast po drugiej stronie możemy przenieść ulubione utwory muzyczne, a następnie zapisać ich listę na kartę pamięci. Jak widać programy są proste w obsłudze i nie zawierają żadnych dodatkowych opcji. Główną wadą płatnych playerów jest bardzo niestabilna praca, "zwieszanie się" w razie gdy len nie może odczytać danej "empetrójki" (np. zbyt wysoki bitrate, który nie był stosowany podczas gdy program ujrzał świątło dzienne) występuje tutaj na porządku dziennym. Podsumowując, mamy do czynienia z prostymi projektami, nie wyłamujące się poza standardy, zwykłe playery, które szybko i bez zbędnych kombinacji umożliwiają nam odsłuchanie ulubionych utworów muzycznych.

Inne warte uwagi playery mp3:
DC MP3, DreamMP3, DreamAmp

VMU Save v.1.0

Oto alternatywa dla osób, która chciałyby pozrzucać "sejwy" na Memorkę, a nie mają dostępu do Internetu, bądź karty pamięci z portem IO (do komunikacji między komputerem PC a konsolą DC). Teraz stany gier wystarczy zrzucić na płytkę CD i w kazdym momencie będzie można z nich skorzystać - dzięki nowemu programowi autorstwa niejakiego BlueCrab (twórca bibliotek ljsdcdev na których opiera wszystkie swoje dema, emulatory i użytki). Pierwsza odsłona programu umożliwia obsługę jedynie 19 Save ów (można oczywiście wrzucić więcej, lecz widoczne będzie tylko pierwszych 19), wszystkie stany należy wrzucić w odpowiedni katalog /VMUFILES, a także ich nazwa musi być identyczna z oryginalną danej gry (w przeciwnym razie wczytany stan zostanie zignorowany przez grę).

Strone BlueCrab: **http://ljsdcdev.sunsite.dk/**
Program wraz z 19 "sejwami". (m.in. Ikaruga, Sonic Adventure, GGX, Virtue Tennis 2k2, Shenmue 2,) http://www.czechy.com.pl/dc/pliki/vmu.zip

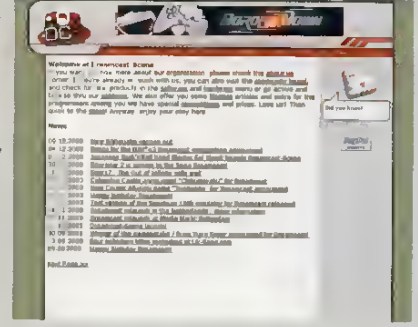
Bleemcast-złap je wszystkie



Emocje związane ze "złamanym" Bleemcastem (BLUE) już nieco opadły. Osoby będące w temacie doskonale zdawały sobie sprawę, iż poza wykradniętym niebieskim pakietem Bleema, tworzone były również inne kolory (BLUE, YELLOW, GREEN, ORANGE, PURPLE). Kazda barwa miała odpalać gry z innego gatunku (np. niebieski - wyścigi, żółty - bijatyki, purpurowy - strzelaniny itd.), żaden z tych kolorowych wynalazków nie ujrzał oficjalnie światła dziennego. Jakiś czas temu wypłynęły owe pakety - niestety żadnego z nich nie dało się uruchomić, co za tym idzie - nieistniejąca już firma Bleem bardzo dobrze zabezpieczyła swoje nigdy nie wydane skarby. A do tego czasu pozostaje dalsze "męczenie" żółtego pakietu, który jako jedyny z grona 5 barw jest w pełni działający (choć nie został nigdy wydany). Tymczasem odwiedzając przypadkiem oficjalną stronę Bleemcasta (www.bleemcast.com) można natknąć się na dość ciekawą informację: osoba, która jako pierwsza zaoferuje 700$, wejdzie w posiadanie oficjalnej domeny bleema. Czyzby w ten sposób chciano reaktywować nieistniejącą już firmę, czy to po prostu chęć zarobienia "memych" 700 dolarów, choć po części rekompensujących straty poniesione przez liczne procesy z firmą SONY?). Czas pokaże.

DREAMCAST-SCENE.COM - wystartowało

Po wielu trudach, dnia 17 listopada 2003 roku wystartowała nareszcie oficjalna strona www.DREAMCAST-SCENE.com, która w całości poświęcona jest twórczości scenowej na "makarona". Partnerem medialnym został popularny sklep internetowy LIK SANG. Na dobry początek nowy serwis DeCekowej sceny ogłosił plebiscyt na stworzenie najlepszego dema na DC; autorzy trzech najlepszych prac zostaną nagrodzeni sprzętem wartym ponad 500 euro. Poinformowano także, iż na początku 2004 r. będzie miała miejsce premiera "Dreamcast Demo Disc #1" - pierwszy nieoficjalny, wysokiej jakości dysk demo zawierający dema, pełne wersje, prezentacje filmowe, screeny czy też darmowe narzędzia (takie jak choćby odtwarzacze mp3 czy emulatory). Dodatkowo na krążku znajdą się informacje o najlepszych grach na makarona w 2003 r. oraz w formie exclusive, licencjonowane muzyka w formacie mp3 (stworzone przez profesjonalnych artystów), a także "swap-disk" dla tanecznej gierki FEET OF FURY (pozwalający na "podmiankę" płyty z muzyką). Całość wydana zostanie w nakładzie 2 tys. kopii i dostępna będzie całkowicie za darmo - wystarczy zarezerwować ją wcześniej na stronie sklepu Lik-Sang!



CIEKAWOSTKI / GRY

▶ Shenmue: Saturn Story

O tym ze ta gra domyslnie była niegdyś tworzona na konsolę SEGA SATURN, wiedzą zapewne osoby którym dane było ukończyć SHENMUE II i ujrzeć bonusowy film z jej fragmentami. Jednak mało kto wie, iz pierwsza część sagi Yu Suzukiego tak naprawdę została wydana! Dokładnie 10 sztuk tej gry zostało rozdanych na jednej z edycji targów "Tokyo Game Show" jako nagroda w konkursie. Gdy SHENMUE zostało skasowane z listy wydawniczej na Saturna SEGA chcąc uniknąć wycieku informacji (wydarzenia zawarte w SHENMUE na Saturna obejmowały całą sagę czyli nawet wydarzenia "po drugiej odsłonie" na DC) zgłosiła się do tych 10 szczęśliwców w celu odkupienia unikalnych krążków. Jak się można było spodziewać nikt nie odsprzedał z powrotem płytek - mało tego - 2 z 10 znajdują się poza granicami Japonii (nieoficjalna informacje mówią także, że 1 z tych kopii znajduje się w Polsce!). Aby uniknąć blamażu SEGA zabroniła publikować jakiekolwiek materiały lub informacje na temat tej gry przez rzekomych jej posiadaczy. Oficjalnie wiadomo, iz aby w ogóle odpalić SHENMUE na Saturna trzeba być w posiadaniu specjalnego zestawu developerskiego (Dev Kit).



▶ Nowa gra... od SEGI!

W związku z ostatnio słabymi wynikami sprzedaży i wieloma cięciami w firmie (jak choćby likwidacja teamów developerskich takich jak UNITED GAME ARTISTS) SEGA w akcie desperacji postanowiła wydać grę nawet na Dreamcasta (!). Nie spodziewajcie się jakiegoś mega-hitu bowiem będzie to kolejna kontynuacja gry pt. PUYO PUYO tym razem z podtytułem FEVER. Jest to gra z gatunku action/puzzle (tetrisopodobna) i nawiązuje ona do SUPER PUZZLE FIGHTER i poprzedniej części PUYO PUYO (4), różnobarwne kuleczki należy układać w poziome/pionowe linie (w tym samym kolorze), tak aby te znikały w naszej części ekranu i pojeważały się u naszego przeciwnika, utrudniając mu tym samym układnie. PPF pojawi się także na wszystkie 3 konsole Next Gen (PS2, Xbox i GC) w I kwartale 2004 roku.



W Internecie można także obejrzeć filmową prezentację gry z tegorocznego TGS-u 2003
http://esx.pod.tv/sega/free/2003TGS/puyofever_500.asx (dla posiadaczy stałego łącza)
http://asx.pod.tv/sega/free/2003TGS/puyofever_56.asx (dla posiadaczy zwykłych modemów)

▶ Powrót Gianny!

"The Great Gianna Sisters" - tytuł ten pamiętają zapewne wszyscy hardkorowi wyjadacze takich maszyn jak choćby Commodore 64 czy Amiga. Ta kultowa gra z gatunku "Biegnij i skacz" bliźniacza do "Super Mario" z Nintendo została niegdyś wydana przez naszych sąsiadów z zachodniej granicy - firmę Spellbound. Choć była to "trzyna" z hitu wielkiego "N", to w Europie większą przychylnością obdarzony został żeński odpowiednik Mario. Teraz za sprawą kilku zdolnych programistów kryjących się pod pseudonimami CHN, Kojote Op3rator, Arthus i Sinsch, bliźniaczki wracają na DeCe. Niedawno zakończono testy już piątej BETA-WERSJI, wkrótce rozpoczną się kolejne, szóste z kolei testy wszystko po to, aby gra pozbawiona była zgrzytów i błędów. Aktualnie gra zawiera 6 światów po 8 osobnych poziomów. Wersja gry do ogólnego publicznego użytku nie ukaże się wcześniej niz w styczniu 2004 r.



▶ Chcesz nowe gry na DC?

Podpisz petycję do firmy SNK/PLAYMORE, aby ta stworzyła osobne porty takich gier jak KING OF FIGHERS 2003, METAL SLUG 5 oraz SNK VS CAPCOM CHAOS na Dreamcasta!!! Wszystkie 3 gry zostaną wydane na systemy NeoGeo AES, a ich konwersje na domowe konsole PS2 oraz Xbox zostały zapowiedziane jakiś czas temu. Tymczasem w związku ze znakomitymi wynikami sprzedazy w Japonii, KING OF FIGHTERS 2002 (w 24 godziny rozeszło się 10,601 sztuk tym samym stając się 4 w rankingu najlepiej sprzedających się gier) postanowiono stworzyć specjalną petycję do SNK/PLAYMORE motywując faktem iz Dreamcast stał się ostatnimi czasy Mekką dla wszystkich fanów zarówno bijatyki, jak i strzelanin znanych z salonów arcade - dlatego też wydanie owych trzech tytułów na DeCe byłoby znakomitym rozwiązaniem.

Petycję można znaleźć pod adresem
http://www.dreamcast-scene.com/files/snkplaymore.zip

Petycję należy wydrukować, podpisać, a następnie wysłać na adres
'Dreamcast-Scene'
Zellerbergstrasse 52
85405 Nandlstadt
Germany

▶ Sonic PL

Jak informuje "Nettapu" prace nad spolszczeniem SONIC ADVENTURE nadal trwają. Warto odnotować, iz autor projektu znalazł nareszcie sposób na dokonanie zmian (językowych!) również w głównym menu gry, jak i podczas wyboru częstotliwości odświeżania ekranu - co oznacza, ze również i tam zawitają rodzime słowa! Do ekipy "translacyjnej" dołączył niejaki "drx" a dokładny termin premiery jak do tej pory nie został podany. Jako ciekawostkę dodam iz ujewniony został kolejny "smaczek", a jest nim reklama strony DC FANS na jednym z biliboardów mieszczących się w mieście. Poniżej kolejny screen z SA PL.



SZARAK ZYJE

słów kilka na temat sceny

Czyżby Szarak również doczekał się swojej rubryki? To zależy od Was. Pytanie: czy chcecie aby na łamach PSX EXTREME powstała stosowny dział, w którym znalazłyby materiały na temat (siłą rzeczy trzeba dodać) starszy gier: krótkie recenzje retro, porównania, spisy itp.? Swoje opinie przesyłajcie listownie, mailowo (sciera@psxextreme.pl) oraz telefonicznie. 0-prefix-32-203-52-19 wew.326. Niech dzisiejsza rubryka stanie się zalążkiem czegoś większego.

PlayStation jest, była i będzie konsolą kojarzoną z esencją gier wideo, pomijając już fakt, że w chwili obecnej nie jest supportowana przez wydawców. To nic, że grafa jest "niedzisiejsza", wszak konsolka do dziś posiada największą bibliotekę najlepszych tytułów, ba, nawet wąsko zakrojoną scenę - o tym właśnie będzie w tym miesiącu.

Na pewno wielu z Was szukając ukojenia w lepszej grafie zastanawiało się nad zmianą systemu. Często takie "akcje" kończą się na zakupie "ultraszybkiego" pleca, który za góra dwa lata stanie się tylko i wyłącznie narzędziem do pracy, oglądania filmów czy słuchania muzyki (a upgrade słono kosztuje). Dzieje się tak za sprawą wielu agresywnych promocji oraz zakorzenionego ne dobre przeświadczenia jakoby PC to idealny sprzęt do wszystkiego (takie hasła często wytaczają rodzice dzieciaków kupując im komputer "do nauki"). Nie pozwólcie zmienować sobie wspaniałej rozrywki czy może nawet pasji życiowej PSX wciąż daje radę.

Po trochę przydługim wstępie zapraszam do lektury krótkiego artykuliku na temat PSX'owej sceny. Jest to jednorazowa próba przekonania Was do tak wspaniałego zjawiska, jakim jest emulacja. Jednorazowa dlatego iż na PSX'e powstała zaledwie namiastka tego, czym można się rozkoszować na innych konsolach (DC, Xbox, GP32) oraz komputerach klasy PC. Nie ma co ukrywać, że dla "garażowców" sprzęt ten jest bardzo niewygodny z uwagi na wszelakie ograniczenia. Jednak garstka zapaleńców nie poddała się, tworząc scenę demowych programików, emulatorów i tym podobnych rzeczy.

EMULATORY:

Mega Arcade Collection 2000

Jest wspaniałym emulator gier z automatów - są również inne z serii "single" - odpalające tylko jeden tytuł. Ten obsługuje sporo interesujących po dziś dzień klasyków, m.in. Galaxian, Space Invaders, Phoenix, Pleiads i wiele innych gier z tamtego okresu.



Prędkość - 100%
Dźwięk - 80%
Grywalność - 30%
Download -
http://www.ddutch.plus.com/emu.htm

EMULATORY NES-a

Pegasus (NES) był konsolą, która "powiedziała mi" o mojej pasji, dlatego miło było odświeżyć (czytaj - przejść) ok. setkę świetnych tytułów. Do poniższych programów nie będę stosował informacji na temat prędkości, dźwięku itp., ponieważ jakość emulacji jest zróżnicowana.



FC Emu - wersja 0.10

W tym odcinku nie dowiemy się czy ten emu jest coś warty. Dlaczego? Ponieważ info na temat romów, ich listy oraz wypalenia CeDeka jest ściśle strzeżone... japońskimi krzakami (...). Aczkolwiek patrząc na wersję można domniemywać, za to nic rewelacyjnego.
Download -
www.playoffline.com/yeroze/index.html#fcemu

pNESx - wersja 12/06/00

"Udawacz" ten jest wielce kompatybilny z romami. Z drugiej strony emulacja waha się od 10 do 90% (spokojnie, sporo gier chodzi dobrze i z dźwiękiem).
Download - **http://emu.zive.net/pnesx.htm**

It Might be NES - wersja 1.3.2

Przyszedł czas na kozaka. Pełna prędkosc emulacji wraz z dźwiękiem! To jest to! Jednak nie ma róży bez kolców. Ten "może być" nie obsługuje wszystkich mapperów, dlatego jestesmy skazani na to co chodzi (czyli sporo). Jest to stosunkowo młody (7.07.'03) oraz jedyny emulator nad którym trwają prace. Więc czy istnieje szansa, aby popykać w większość tytułów, która (według mnie) nic nie straciły ze swojego uroku? Pozyjemy, zobaczymy.
Download -
http://imbnes.gamebase.ca/downloads.htm

Inne "gadżety"

Game Path

Czy według Ciebie cena urządzenia od cheatowanie jest zbyt duża? Jeśli tak, to olej system i wyposaz się w ten garażowy programik umożliwiający wpisywanie kodów typu Action Replay/Game Shark (nie działa na wszystkich konsolach!).
Download - megagames.com/psx

Import Player

Bardzo fajny i prosty programik pozwalający odpalać importy (JAP, US) w 50 Hz i vice versa.
Download - megagames.com/psx

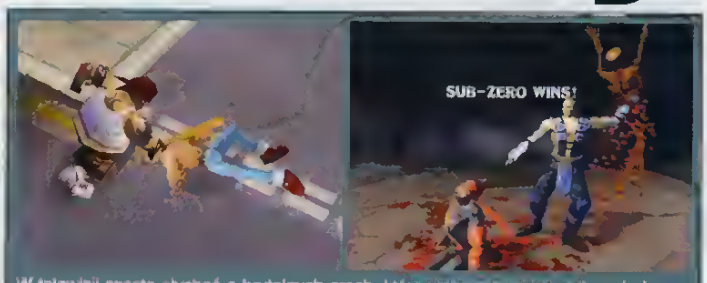
Małe info na temat wypalania

Część ze wspomnianych powyżej programów jest w postaci obrazów (zazwyczaj dla Clone CD), reszta posiada pliki wykonawcze MS-DOS lub wiersza poleceń, dzięki którym komputer sam wykona większość operacji. Ale listę romów (te trzeba oddzielnie podrać) trzeba sobie samemu utworzyć. [Paweł "Palik" Celiński]

W razie problemów możecie mnie znaleźć pod adresem
http://czechy.com.pl/dc/kontakt/pavlik.htm
e-mail: pavlikdc@o2.pl

PS. Wielkie thx za pomoc przy tworzeniu tego artykułu dla VIKAM s.c. Łuków.

Od Gracza dla Graczy



W telewizji często słychać o brutalnych grach, które wpływają na psychikę młodego człowieka. Postanowiłem łudziom odpowiedzialnym za dramaturgię tych "widowisk medialnych" wyjść naprzeciw, żeby w przyszłości nie musieli wysługiwać się podstawionymi pięciolatkami, którzy podniecają się kwadratową krwią z PleCowego Dooma. Poznajcie historię "uroczego" dresiarza, który jak ulał wpasowuje się w konwencje nadawanych w telewizji audycji o morderczych grach. Wszystko w krzywym zwierciadle i dużą dawką cynizmu, ale w roli scenariusza nowego odcinka plastikowego programu "Uwaga" - wręcz idealne!



Historia Siwego czyli o brutalności w grach wideo z przymrużeniem oka.

Pluwam i patrzę jak zółta flegma spływa po przerażonej twarzy kolesia. "Dawaj lajkę, albo ci zajeb***el! Dawej dwie!! Zresztą, dawaj ile masz!!". Jestem Siwy i rządzę w tej dzielnicy. Żaden kratyn w gemiturku nie będzie stawał na mojej drodze. Znajomi mówią, że spokojnie ze mnie ziom - lubię palić zioło i grać na playstejszyn. W gry dla prawdziwych kozaków, gdzie leje się krew i słychać krzyki uciekających ludzi. Nie w popierdółki dla frajerów, gdzie zabija się smoki i ratuje księżniczki. Opowiem Wam dzisiaj o tym, co lubię. Lepiej więc stulcie gęby, bo nie lubię jak mi się przerywa! Rajcują mnie brutalne gry z mocnymi scenami przemocy, ociekające seksem i dźwiękiem gruchotanych piszczeli. Takie mam hobby. Jednych rajcuje przebieranie się w damskie ciuszki, ja lubię zabijać na ekranie. Nigdy jeszcze nie znalazłem się w gazecie, a Mazzi obiecał niezłą kasę za kilka minut rozmowy o mojej pasji, więc niech stracę. Posłuchajcie opowieści ważniaka i skupcie się na jej treści, gdyż kiedyś od tego może zależeć Wasze życie.

W końcu ją dostałem, jeszcze ciepłą płytkę z grą MANHUNT, wytłoczoną u znajomków na Stadionie Tysiąclecia (aha - kor :)). Będę dawał zarabiać tym jenkeskim autorom, którzy kąpią się w szampanie i jeżdżą wykonywanymi na zamówienie brykami? Niedoczekanie! Czytałem zapowiedź w Neonie, gdzie wspominali, że szykuje się naprawdę brutalne jatka. Faktycznie - grałem z rozbiegu całą noc, czując rozchodzące się po plerach ciary. Gra ROCKSTAR działała na moje instynkty, zabijałem z zimną krwią, a kiedy widziałem cierpienie swych ofiar, mordowałem z jeszcze większą przyjemnością. W mieście Carcer City nie ma "dobrych" i "złych" - są tylko najgorsi. Jarek z filmu "Chopaki nie Płaczą" mówił, że w życiu trzeba być rekinem. Byłem nim. Przydusiłem kolesia ze pomocą stalowej linki, a kiedy leżąc u mych stóp skamlał o kolejną szansę, zamachnąłem się bejsbolem i z rozkoszą spoglądałem, jak rozbryzgane bezdumne scenariusze, skoro mamy wytryskującą z ciała krew, a uszy pieści charkot dławiących się w agonii słabeuszy, którzy nie dali rady sprostać mojej sile?!

Mój ziomas z dyskoteki Equinox polecił mi doskonałą gierkę STATE OF EMERGENCY. Twierdził, że gra nieźle ryje beret, ale po dłuższej chwili z padem okazałe się wręcz fenomenalne! Zawsze chciałem się znaleźć w hipermarkecie i zrobić małą rzeźnię w kameralnym gronie wciągniętych do wspólnej zabawy klientów. Ujrzałem 200 biegających w popłochu postaci i nie czekając na zaproszenie zacząłem strzelać, obserwując tworzące się hałdy ciał i tryskające z nich potoki krwi, w której nurzały się latające randomowo członki. Poczułem się jak dyrygent, mający do dyspozycji całą orkiestrę symfoniczną. Weluchiwałem się w brzmienie rozrywających ciała wyrzutni rakiet, cztery świsty wypluwanej z miniguna amunicji, a także przyjemny brzdęk stłuczonego na gębie przeciwnika "koktajlu mołotowa". Koleś spalił normalnie cegłę! Jazda bez trzymanki zaczęła się, jak wstukałem kod na nieśmiertelność i niekończącą się ilość amunicji. Ustawiłem tryb Chaos Unlimited i chwyciłem za miniguna. W końcu przydał się mój wypasiony pad z opcją Auto-Fire. Z dzikim okrzykiem przez 30 minut biegałem po sklepie, masakrując łącznie około 9 tysięcy ofiar losu, która się nieopatrznie tam znalazły. Autorzy pomyśleli dosłownie o wszystkim: równe chłopaki, uścisnąłbym im grabę i powiedział parę słów uznania, ale wolałem w trakcie lekcji angola urywać się z znajomkami na kartonik Cavaliere do parku. To były czasy!

Zawsze podniecały mnie bijatyki, ale prawdziwy wypas rozpoczął się w momencie, kiedy zepsułem pierwszy raz MORTAL KOMBAT! Zabawa na ne pobliskiej ścianie kawałki zgruchotanej czaszki spływają powoli w dół. Znajomy powiedział mi, że ROCKSTAR żeruje na najniższych ludzkich instynktach, ale koleś nie wie jak klimatyczne jest bezkarne polowanie na człowieka! Kolejnemu gostkowi wtłukłem ze pomocą piąchy i obserwowałem jego przerażoną twarz, słuchałem jęków "mogę się zmienić, daj mi tylko szansę!". Były to ostatnie słowa jakie wypowiedział, gdyż chwilę później jego odrąbana maczetą głowa potoczyła się po chodniku. Podniosłem ją i spojrzałem na szpecący ją grymas przerażenia, po czym przyczepiłem czerep do paska w charakterze trofeum - w końcu nazywam się Siwy, jestem ważniak! Na tym jednak ekscesy się rozgrzewka, a ja ze śmiercią w oczach zacząłem sprzątać wirtualne ulice. W końcu przekonałem się, co dzieje się po bezpośrednim strzale z shotguna w łeb. Plask i truskawkowy jogurcik na chodniku. Jeśli natomiast chodzi o nóż, łom i młotek, to wykorzystanie tych akcesoriów opanowałem do mistrzostwa, perfekcji, której pozazdrościłaby mi sama Lalaczka Chucky. Normalnie jazda, wixa, czysty orgazm! Po cholerę fabuła i jakieś całego, nie ograniczająca się tylko do biegania i randomowego machania przeszczepami. MIDWAY puściło wodze fantazji, pozwalając napawać się widokiem wyrwanego z piersi, pulsującego serca. Rewelkal Chichotałem jak szalony obserwując zakrwawiony kręgosłup ofiary precyzyjnie wstukanego Fatelia "Wyrwiróczka" Jaxa była naprawdę chłodna, kiedy z urwanych kończyn chlapała krew, podobnie jak nabijanie przeciwnika na jeżącą się metalowymi kolcami podłogę! W każdej kolejnej części było coraz ciekawiej, a w MK: TRILOGY wykonywałem Brutality i obserwowałem, jak osocze zalewało prawie cały ekran, a pod nogami plątały się rozrzucona po efektownej impiozji ciała kości! Dużo zabawy dała mi też gierka THRILL KILL, która pozwoliła mi dać upust sadystycznym skłonnościom i pooglądać zgraje wanatów, którzy na ekranie szli ne całość, lejąc ciepłym sikiem na wezelką cenzurę. Ponoć wstrzymano nad nią prace i gra się nigdy ne ukazała w sklepach, ale moje ziomy ze Stadionu swego czasu miały pokaźny zapasik pod ladą, więc luz. Nie lubię PleCy, ale moją uwagę zwróciła kiedyś sena POSTAL, gdzie twórcy wrzucili kilka odjechanych akcji. Wyobraźcie sobie jeden typ czołgał się po ulicy, trzymając wypływające z rozprutego żołądka flaki w łapach. Inna akcja chwyciłem ze łopatę, która trzema wycelowanymi uderzeniami pozbawiła głowy wytatuowanego steryda, po czym rozpłatałem rozporek i oblałem jego etygnące ciało strugami ciepłego moczu. Jazda! Następnie wpadłem do zoo, oblałem benzyną słonia i rzuciłem zapaloną zapałkę. Zwierze wpadło w szał i zaczęło tretować ne miazgę wrzeszczących ludzi. Yeah, yeah! Kiedy napadałem na bank, w roli tłumika wykorzystałem schwytanego kota. Lufa w pupę i ratatatatatata! Scenarzyści podobnych gier wiedzą, co dobre. Weźmy choćby firmę ROCKSTAR. Ciorarny w ich gry, spełniamy ich fanabene, wypełniamy im portfele mamoną oceniając wysoko ich kolejne produkty. Po co? By dalej zabijać jeszcze brutalniej i z coraz większym uśmiechem na ustach.

Kobieta leżała sina z wywróconymi na wierzch oczami, a Siwy zupełnie bez emocji podniósł w górę swojego glana który parę sekund później wylądował na jej głowie. Słychać było nieprzyjemny chrzęst. W "mądrych gazetach" pisali, że nie powinien był grać w tytuły przeznaczone dla dorosłych, "telewizja ze słonaczkiem" pokazywała pięciolatków radujących się z krwi przelewanej w DOOM, ale mimo to nie posłuchał rad specjalistów, kiedy była szansa na ratunek. Teraz już za późno. Jego nastoletnia psychika była już spaczona, dokonał aktu zbrodni, a gry uczyniły z niego bezlitosnego zabójcę. Świecący trupim światłem księżyc zachęcał, by tej nocy uwolnić świat od kolejnych szumowin, które wejdą mu w drogę. Siwy szedł w pięknych spodniach dresowych z kreszowego materiału, które mieniły się fosforyzującym na zielono kolorem. Dotykiem ręki wymacał schowany za pasem nóż kuchenny, a kiedy poczuł pod palcami chłodną stal uśmiechnął się i pomyślał, że nie ma to jak klasyka... □ [mazzi]

Ściera Mazzi, ty szatanowcu, przed Świętami Bożego Narodzenia takie teksty piszesz?! Mam nadzieję, że Czytelnicy zrozumieją prawdziwy wydźwięk OD GRACZA. Swoją drogą, nie kupujcie ludzie MANHUNTA na święta, niech te kilka dni będzie spędzonych z rodziną, w bardziej pozytywnych klimatach. A Ty, jeśli nie masz 18 lat, dobrze Ci radzę - nie sięgaj po tą grę (eh, tylko reklamę jej robię) bo zryje Ci mózg. Mortal przy niej to bajeczka. Ostrzegam!

BAZA DANYCH
KONSOLOWYCH GRACZY ON-LINE

Kolejne trzy osoby uzupełniają naszą konsolową bazę danych. Nowe anonsa proszę nadsyłać wg schematu poniżej: ksywa, e-mail, GG, klan, w co grywasz i ewentualnie skąd jesteś oraz jaki rodzaj łącza posiadasz. Po poprawnej weryfikacji ogłoszenie zamieszczę w następnym wydaniu PE.

Ksywa on-line: Xenomy_POL
Adres e-mail: jeremy123@interia.pl
Nr Gadu-Gadu: brak
Klan: brak
W co grywam: na PS2 głównie SOCOM (już niebawem część druga), czasem również MIDNIGHT CLUB 2. W przypadku Xboxa wyłącznie MOTO GP2.

Ksywa on-line: arbi1
Adres e-mail: arbi1@interia.pl
Nr Gadu-Gadu: 6368259
Klan: brak
W co grywam: HALO, RAINBOW SIX, CRIMSON SKIES, GHOST RECON i niemal wszystkie inne z opcją on-line (tylko Xbox) Posiadam Neostradę (512 kbps)

Ksywa on-line: TST
Adres e-mail: marvell83@o2.pl
Nr Gadu-Gadu: 1815081
Klan: brak
W co grywam: wyłącznie HALO przez XBC. Chętnie pograłbym w HALO także po LINKu z osobami z mojego rodzinnego miasta - Płocka.

on-line
Testy sieciowe porady nowinki

Witam. Gdy za oknami zimno i pada śnieg/deszcz, pewnie wielu z Was nobiera większej ochoty na zabawę przy konsoli. Może najwyższy czas pomyslec o podłączeniu się do sieci, hm? Ważna informacja natury organizaryjnej: wszystkie maile dotyczące tego działu proszę od teraz kierowac na adres **butcher@psxextreme.pl** Ca prawda specjalizuję się w platformie Sony, ale postaram się wkrotce znaleźc kogos do pomocy w temacie Xboxo (a GC z oczywistych względów nie wspaminom). [Butcher]

Listy

? [...] Mam pytanie. SPLINTER CELL oraz CONFLICT DESERT STORM II na Xboxa umożliwiają ściągnięcie dodatkowych poziomów. Ciekaw jestem, czy mógłbym ściągnąć te dodatki ze pomocą PC, bo niestety nie mam połączenia innego, jak modemowe, a w kefejce internetowej mógłbym to zrobić. Wypaliłbym sobie na CD i zrzucił pliki na dysk. Czy jest to mozliwe i czy łetwo te pliki znaleźć w Sieci? [...]"
Marcin "Spider" Pająk, e-mail

Nie, nie ma mozliwości ściągnięcia tych poziomów z poziomu komputera PC. Przynajmniej oficjalnie. Mniej oficjalnie, już bez problemu - wszystkie tego typu dodatki pojawiają się na werezowych serwerach, przy czym jest to nielegalne i nazywa się piractwem [shi]

? "[...] Hej, mam do ciebie jedno pytanko. Posiedem stałe łącze 512kbps (Chello) i z tej okazji chcę dokupić do mojej PS2 Network Adaptor. Nie wiem jednak, gdzie w systemie Windows ME znajduja się Internet Connecting Sharing (ICS), aby udostępnić połączenie internetowe. [...]"
Michał, e-mail

Swego czesu opisywałem pobieznie krok po kroku, co nalezy wykonać, niestety na szczegółowy opis nie mam w kąciku za bardzo miejsca. Tym bardziej, ze konkretny poradnik dotyczący udostępnianie połączenie w Windowsach (edycje XP, ME, 2000, 98) znaleźć mozna pod adresem: http://www.xbox.com/en-US/live/connect/windowsics.htm - polecam [shi]

? "[...] Jestem uzytkownikiem sieci osiedlowej, na łączu 512 kbps dzielonym na osiem osób. Mem w domu PS2 oraz Xboxa. Obydwie konsole są przerobione, w związku z czym Xbox live z tego co juz się orientuję z miejsca odpada. Czy przy takim łączu, jakim dysponuje jest w ogóle sens bawić się w zakup Network Adaptora lub podpinanie Xiego do Internetu, czy lepiej do razu dać sobie spokój, nie tracąc czasu, pieniędzy i nerwów? [...]"
Lechu, e-mail

Na Twoim miejscu dałbym sobie spokój, ewentualnie zmienił provdera/łącze. Przepustowość 512 kbps przy ośmiu osobach je uzytkujących to zdecydowanie za mało, chyba ze userzy tej sieci nie korzystają zbyt często z Internetu. Wystarczy, ze dwie czy trzy osoby zaczną coś ściągać, a z bezstresowego grania nici. Xbox Live odpada tym bardziej, bo ten wymaga mniej więcej dwe razy szybszego połączenia niz gry na PS2 [shi]

XIII
Network Adaptor

XIII ogólnie plasuje się na drugiej pozycji, zaraz za SOCOM pod względem rejcownosci gry w trybie online. Szczerze jednak muszę przyznać, ze duzy wpływ na moją opinię ma rzeczone oprawa graficzna i ogólny styl przekazu prezentowany przez ten tytul (swego czasu czytywałem komiksy). Jesli chodzi o warstwę techniczną i obsługę trybu online, produktowi Ubi Soft nie można nic zarzucic. Założenie konta i zalogowanie to kwestia minuty. Swoj profil trzeba skonfigurowac wcześniej w opcjach gry (chyba że chcecie korzystać z ustawień fabrycznych). Po zalogowaniu ukazują się trwające aktualnie gry ze szczegółowym opisem kazdej - ilu graczy, jaki rodzaj meczu i areny. Mozemy się przyłączyc lub zalozyć własną, oczywiście wedle gustu dobierając parametry typu czas, ilośc fragow, mapa itp. Tryb sieciowy oferuje 5 rodzajów gier dla max. 6 graczy: Deathmatch, Team D., CTF, Power-Up i Hunt. Szczególnie ciekawie prezentuje się Power-Up, w którym broń i wszelkie gadżety znajdujemy na planezy w postaci mniejszych i większych kartonów. Najwyraźniej - czerwonym krzyzem - oznaczone jest zdrowie, reszta to wielka niewiedoma. Łapiemy karton i w biegu zmieniamy broń, nie wiedząc nawet co dorwaliśmy. Są też pudełka oznaczone znakami '?', zawierające czasowe niespodzianki, m.in. regenerację lub tracenie energii, zanikanie kamizelki kuloodpornej, przyspieszenie niewidzialność (nie słychać wtedy nawet naszych kroków). Tak jak w MoH:RS, nie uświadczymy w XIII ogólnego rankingu graczy, funkcji czatowania nie obsługuje także headseta, ale za to plusem jest pokazywana na bieząco w rogu ekranu nasza pozycje w rankingu danej gry oraz ilość fragów - nieźle mobilizuje to do walki. Prostym i genialnym rozwiązaniem którego zabrakło w SSX 3 jest możliwość szybkiego rozegrania kolejnego meczu na tej samej planszy, z tą samą akipą graczy (jak np. w SOCOM, tyle że bez mozliwosci zmiany mapy). Łatwa i czytelne obsługa menusów, płynność, idealna szybkość poruszania się (nie za szybko i zbyt chaotycznie, a jednocześnie znacząco szybciej niz w MoH:RS), szeroki arsenał, kilka rdzajów gier, ciekawe patenty i całkowite przeciwieństwo do MoH:RS w kwestii aren - 99% z nich to lokacje zamknięte: bank, jakiś dom, magazyny, korytarze. Chętnych do gry znajdziecie bez trudu o dowolnej porze, a będzie ich zapewne z czasem szybko przybywać. XIII to wg mnie najlepszy w tej chwili sieciowy FPS na PlayStation2 (biorąc pod uwagę MoH:RS i Warhammera: Fire Warrior, SOCOMa uznaję bardziej za shootera taktycznego). [Butcher]



i-ERDYKT | liczba graczy: 6

▲	▼
▲ prosto w obsłudze	▼ brak ogólnego rankingu
▲ bardzo grywalna	▼ nie obsługuje headseta
▲ spora trybów	

Medal of Honor
Rising Sun
Network Adaptor

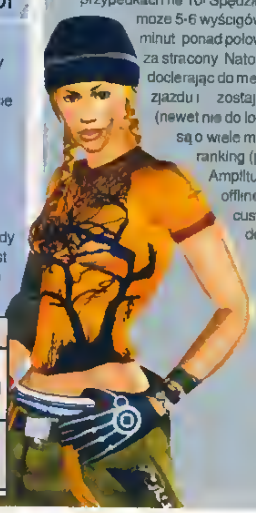
Po wybraniu Online Multiplayer czekają nas długie loadingi a potem logowanie i mozemy wybrac czy chcemy hostować grę samemu, czy się do jakiejś przyłączyć. Przy drugiej opcji otrzymujemy listę serwerów, wybieramy jeden z nich i wskakujemy do gry! Żadnych ustawień, wyboru postaci, nicku itp. - ustawień profilu sieciowego dokonuje się w menu głównym gry (nazwa, skiny postaci, team), zanim wejdziecie w tryb online (chyba ze chcecie być lamerem o imieniu DEFAULT - grałem już z takimi). Następnie zostajemy rzuceni do gry klasyczny Deathmatch albo Team Deathmatch (przydział stron w TD w zależności do wybranego skina - USA/Jap). Gra obsługuje max. 8 graczy naraz. Broń i zdrowie znajdujemy lewitujące nad ziemią a naszym zadaniem jest siianie obory na całego. Tym samym jednak zanika gdzies bezpowrotnie klimat MoH, klimat wojny - tajemniczy, zagadkowy, pełen napięcia. Plansze zmieniają się niczym w kalejdoskopie (w zalaznosci do ustawień hosta), gramy na czas lub ilość fragów i biegamy jak opętani, czemu sprzyjają odpowiednio zaprojektowane areny. I tu jedna ważna uwaga - tereny naszych zmagań to w 99% lokacje OTWARTE: ulice, mosty, ruiny zabudowań, pokłady statkow, dzungla. Ze świecą szukać potyczek w ciasnych korytarzach, pokojach czy innych pomieszczeniach (jest hangar) - warto to mieć na uwadze, bo nie kazdemu może to odpowiadac. Zaś na największy problem sieciowego Medala to tempo rozgrywki, a konkretnie poruszania się postaci. Uczucie "biegania po piasku", pewnego rodzaju oporu z jakim się poruszamy, być moze pasuje w trybie single-player (a w każdym rezie aż tak nie razi), tutaj niestety przeszkadza. Gdy na otwartym terenie szaleje ośmiu killerów z karabinami maszynowi w łapach, to oczywiste jest, że nie ma mowy o podchodach i subtelnym badaniu otoczenie znanym z trybu offline - liczy się refleks. Ten jednak zostaje skutecznie zakłocony przez slamazarnosć kierowanej postaci. Na koniec dwie dobre wieści: gra obsługuje headset USB znany z SOCOMa, a liczba graczy i serwerow bez problemu pozwala zasiąść do rzeźni w dowolnym momencie doby. [Butcher]

i-ERDYKT | liczba graczy: 8

▲	▼
▲ obsługa headsetu	▼ szybkosc poruszania się
▲ spora liczba graczy	▼ brak ustawien postaci

SSX 3
Network Adaptor

Tryb online zawodzi na całej linii. Nie chodzi już nawet o uciążliwe zakładanie konta w sieciowym serwisie online EA - w końcu można przez to przebrnąć. Totalną porazką jest mozliwość ścigania się TYLKO 1 vs 1. Mało tego - sposób realizacji pojedynku i jego zakończenia woła o pomstę do nieba. Mając własne konto wchodzimy do lobby wybranego serwera (jest czat) i szukamy chętnego do pojedynku. Ciekawą opcją jest Messenger, na który dostajemy powiadomienia o wyzwaniach (info dźwiękowe i wizualne o nowej wiadomości). Strona, która rzuca wyzwanie ustawia opcje wyścigu (na punkty bez jaka trasa itp.) i wtedy nadchodzi chwile prawdy - serwer probuje nas połączyć z przeciwnikiem. Nie wiem, czy EA udało się to naprawic, ale gdy grałem ostatnio, do udanego połączenia dochodziło w 3 przypadkach na 10! Spędziłem z SSX 3 w sieci jakąś godzinę, a rozegrałem może 5-6 wyścigów! Biorąc pod uwagę, ze kazdy zjazd trwał ok. 3-4 minut, ponad połowę czasu poświęconego grze można spokojnie uznać za stracony. Natomiast całkowity nóz w plecy stanowi koniec potyczki - docierając do mety, dostajemy info o wygranym/przegranym czasie zjazdu i zostajemy wyrzuceni do menu głównego trybu online (newet nie do lobby z którego startowaliśmy)! Plusy zabawy online są o wiele mniejsze i mozemy do nich zeliczyć obecnosć czatu, ranking (pozycje wyświetlana jest przy nicku gracza, tak jak w Amplitude) oraz wykorzystanie do gry profilu gracza z trybu offline, łącznie z dokonanymi modyfikacjami i customizacją postaci (zakupy, gadżety). Liczba chętnych do gry na europejskich serwerach jest dość spora i znalezienie chętnych do zabawy o różnych porach dnia i nocy nie powinno stanowić problemu. Tak czy owak, SSX3 zawodzi na tym polu. [Butcher]



i-ERDYKT | liczba graczy: 2

▲	▼
▲ czat i cooking	▼ tylko 2 graczy!
	▼ mobabcyczenie ozowiązone pojedynki

Zart miesiąca: dlaczego nie jestemy w "online" a GameCube? Bo dość osób grających w sieci jest tak duża, ze prowadzący temat GaCka, musiałby zakładać sam sobie pytania.

MEDAL OF HONOR RISING SUN



INFO - PANEL

platforma	PS2, Xbox, GC
producent	EA
gatunek	strzelanina (FPP)
liczba graczy	1-4
czas gry	6-8 godzin
stopień trudności	średni-łatwy
akcesoria	116 kB
ocena w PSX EXTREME	8 (Myszaq)
ocena średnia*	PS2 70%, Xbox 66,5%, GC 72%

* na podstawie pism branżowych i serwisów internetowych (dane z www.gamerankings.com)

Dobra, klimatyczna wojenna przeprawa przed Tobą. RISING SUN jest wprawdzie dość liniowy, ale można trafić na kilka bocznych, ukrytych ścieżek (np. podczas spływu pontonem w pewnym momencie da radę wyskoczyć na brzeg). Ja skupiłem się tylko i wyłącznie na najszybszym, najbardziej skutecznym rozwaleniu scenariusza kolejnych misji. Jeśli chcesz czegoś więcej, będziesz się musiał wysilić na własną rękę. Takie życie. [myszaq]

DAY OF INFAMY

Pobudka! Biegnij przez kolejne pokłady, po drodze pomagając jakiemuś koledze domknąć stalowe drzwi, łapiąc gaśnicę i tłumiąc rozprzestrzeniający się ogień. W kuchni zapisz stan gry i śmigaj na pokład. Uhhhh! Dostań się za działko stacjonarne, rozwalaj nadciągające torpedy/samoloty i...

PEARL HARBOR

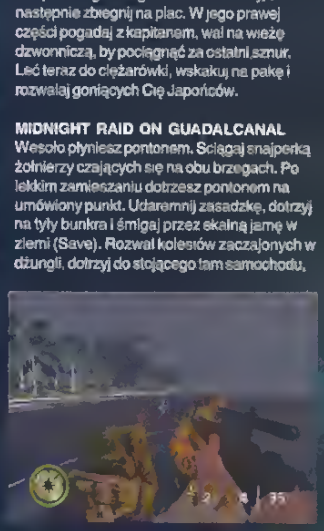
Złożona i trudna misja. Rozwal wszystkie latające wkoło samoloty. Aha! Możesz jeszcze popatrzeć na efektowne wybuchy i dymiące żelastwo.

FALL OF THE PHILIPINES

Idź na koniec mostu, pogadaj z bratem. Podbiegnij do przodu, przejdź na prawo, pod balkon z arkadami. Zgarnij leżącą tam zębatkę do czołgu, wmontuj ją do pojazdu i biegnij za maszyną. Likwiduj kolejnych z ładunkami, a dotrzesz za czołgiem do zabarykadowanej ulicy. Wróć teraz do mijanego, drewnianego baraku. Uwaga na opancerzoną machinę wroga! Wskakuj przez dymiące jeszcze drzwi, przeleć przez niego, dalej na ulicę z karabinem stacjonarnym (przejmij go) i pod bramę stadionu. Śmignij kanałem ściekowym (prawa odnoga), rozwal komitet powitalny, by dostać się na prawą część trybun, do pierwszej wieżyczki komentatorów. Unieszkodliw radio, dostań się do drugiej wieżyczki i pobaw karabinkiem. Stadion opuść przez główną bramę, idź w prawo, aż trafisz na hotel. W jego głównej sali skręć w prawo, dalej na schody i jeszcze w górę - na balkon. Sprzątnij z działka stacjonarnego czołg i oddział żołnierzy, a następnie zbiegnij na plac. W jego prawej części pogadaj z kapitanem, wal na wieżę dzwonniczą, by pociągnąć za ostatni sznur. Leć teraz do ciężarówki, wskakuj na pakę i rozwalaj goniących Cię Japończyków.

MIDNIGHT RAID ON GUADALCANAL

Wesoło płyniesz pontonem. Ściągaj snajperką żołnierzy czających się na obu brzegach. Po lekkim zamieszaniu dotrzesz pontonem na umówiony punkt. Udaremnij zasadzkę, dotrzyj na tyły bunkra i śmigaj przez skalną jamę w ziemi (Save). Rozwal kolesiów zaczajonych w dżungli, dotrzyj do stojącego tam samochodu, przejmij karabinek na jego pace. Teraz udaj się dalej, aż trafisz na bazę z dwoma wieżyczkami. Strażników wyeliminuj snajperką, przemknij koło buldożera, śmigaj przez małą bramkę. Po jakimś czasie dotrzesz na polanę z bunkrem. W jej prawej części jest ścieżka - dotrzesz nią na tyły bunkra. Zlikviduj ekipę i biegnij skalną jamą w ziemi (tą bliżej bunkra). Tędy, a później przez ścieżkę w dżungli trafisz do drugiej, większej osady. Wejdź do dużego, drewnianego baraku, sprawdź górne piętro i wyjdź tylnymi drzwiami. Na prawym skraju, przy płocie, stoi duże maszynowe działo. Wsiądź do niego, wysadź (postrzelaj) skład amunicji po prawej, rozwal nadciągające tabuny Japończyków, a na końcu mały czołg. Teraz biegnij na lewo, w dół zbocza, do karabinku. Nie pozwól, by wróg zdobył ten punkt, a zakończysz misję.



PISTOLE PETE SHOWDOWN

Ostre wprowadzenie. Przedrzyj się przez dżunglę, a spotkasz miejscowych myśliwych. Biegnij za jednym z nich przez świeżo otwartą pieczarę, zapisz stan gry i wal na górę. Kolesie pokażą Ci (ornatka) obóz jeniecki. Poczekaj, aż zajmą pozycję, przekradnij się bliżej i rozwal oprawców! Pod jednym z domków leży maczeta, którą odebniesz żołnierzy przywiązanych do pali. Po krótkiej gadce pocisk wysadzi ogrodzenie. Śmigaj tędy, przez lasek i na trawiaste wzgórze. "Cienka Czerwona Linia" jak z obrazka! Przejmij działko na szczycie stoku, zlikviduj czołg i wal na dół. Szybka przeprawa przez rzekę, a później w górę jej nurtu i trafisz do umówionego punktu spotkania przy wodospadzie. Zgarnij uzbrojenie. Śmigaj za kumplem, do góry, a trafisz na jaskinie. Wraz z uratowanym jeńcem będziesz tutaj rozwalał napotkane artyleryjskie działa. Gdy opuścisz jaskinie biegnij przez most, po rozstrzelaniu na górę urwiska, by zdobyć skalny bunkier. Kolejna japońska armata wyleci w powietrze. Wiel dalej, przez most, na drugą stronę i... Hmmm. Tak to już bywa na wojnie.

SINGAPORE SLING

Trochę skradania, choć raczej tylko w założeniach. Przemknij przez port po cichu likwidując kolejnych strażników. Przy wjeździe do miasta pojawi się rykasa - wsiądź do niej. Po lekkiej rakisie trafisz na patrol strażników. Przykrywka nie wypali i trzeba będzie chłopaków rozwalić. Idź przed siebie, pod bramę hotelu i do baru na lewo. Ciemnymi zaułkami trafisz w głąb miasta (w dużej hali fabryki jest jeniec do odbicia!). Wiel prosto, aż znajdziesz długi mur ograniczający hotel. Przemknij się w lewo (wzdłuż owego parkanu), a trafisz na pomagiera z brytyjskich oddziałów specjalnych. Biegnij za nim przez piwnice, by w zaułku na górze rzucić we wskazane miejsce ostrza rozcinające opony. Po chwili zgarnij mundur z wraku samochodu (konkretnie to z nieprzytomnego, niemieckiego dygnitarza) i udaj się na górę. Dachami dotrzesz do apartamentu, skąd podstawionym samochodem trafisz prosto do hotelu. Żadne chłopaki salutują, prawda? Śmigaj na górę, na lewo, do sali konferencyjnej. Po lekkiej zadymie (popatrz na oszklone okno nad Tobą) łap karabin, przedrzyj się na dół, przez przejście pod schodami i na prawo, do kuchni. Koniec końców trafisz na elegancki hol z pokojami gościnnymi, skorzystasz z tego po prawej, by wyskoczyć z balkonu i... uwaga... odjechać na dachu czerwonego autobusu. Nie ma jak zawodowa, wojskowa ucieczka!

IN SEARCH OF YAMASHITA'S GOLD

I znów "welcome to the jungle". Pobiegnij ścieżką pośród zarośli wraz z dwoma pomagierami, a w pewnym momencie trafisz na dużą, lekko zamgloną polanę z gniazdem karabinu. Przejmij go, a później śmigaj w górę, zdobywając kolejne, naszpikowane Japońcami i ciężkim sprzętem (na górze, przy runach) zbocze. Stąd momentalnie trafisz na miejsce katastrofy samolotu, a wąskim przesmykiem dalej - przed potężną świątynię. Przy wejściu zlikviduj snajperką strażników na wieżyczkach, leć po schodach, by trafić na zaporę z karabinem. Idź dalej, rozwal kolesiów stojących obok posągu i śmigaj przez kolejne, wielkie dwuskrzydłowe drzwi. Na końcu tej drogi trafisz na otwartą lokację z kamiennymi "obeliskami". Wytnij medytujących generałów, skorzystaj z zagłębienia po prawej, a później drzwi po lewej, aż trafisz na korytarz z zapadającą się podłogą. Witamy w lokalnej kotłowni. Przemknij do korytarza prowadzącego w dół, do kopalni. W pierwszej odnodze po prawej, w prowizorycznym więzieniu znajdziesz wyciężonego pilota. Wracaj na górę, wal przez otwarte teraz przejście i biegnij dalej (uwaga na spadające, dwustutonowe złote głowy!). Trafisz na gniazda dwóch karabinków, które oboje przejmiesz. Czas wyrównać rachunki.

A BRIDGE ON THE RIVER KWAI

Ty to masz pecha... Idź przed siebie, na moście zlikviduj kolesiów po prawej (na przystani w dole), a następnie dostań się do trakcji kolejowej. Idź w pierwszą odnogę odchodzącą od torów (na górze, po prawej), zlikviduj snajperów i cały tłum piechurów, by w końcu zejść na dół, z powrotem do trakcji. Kawałek dalej jest znów odnoga w lns (po prawej), tym razem jednak czeka tam ciężki osprzęt do zgarnięcia. Tak czy siak śmigając torami trafisz na most, na który za chwilę wyjedzie samochód i... Parlacze (można ich wcześniej ostrzelać dla zabawy)! Na końcu mostu spotkasz się z umówionym oddziałem, z którym dotrzesz (wzdłuż torów) do zapory z dwoma wieżyczkami. Po wycięciu wroga chłopaki tutaj się zatrzymają, a Ty biegnij ścieżką po lewej (w dół). Na moście popatrz w prawo i rozwal ekipę na palisadzie, by kawałek dalej trafić na plac z całą sterą skrzyń. Wskakuj na słonia (!), wytnij mijanych pomyleńców (a słoń co - kuloodporny?), by po zakończeniu wycieczki śmigać na górę, za kumplem. Wyeliminuj wartowników w wieżyczkach, biegnij na górę, zlokalizuj dźwig i ciśnij jakieś żelastwo na tory. Jaka piękna katastrofa! Teraz zlaź ze zbocza, przebij się przez kolejne, płonące wagony, po drodze odkręcając trzy zawory w czarnych cysternach z paliwem. Na końcu spotkasz znajomego koleżkę, pobiegniesz za nim, wrócisz się na środek mostu i.. Nieźle!

SUPERCARRIER SABOTAGE

Wizyta w paszczy lwa. Zejdź na dolny pokład i idź wzdłuż korytarza patrząc na system wentylacji. Trzeba na nim odnaleźć i otworzyć osiem zaworów. Pierwszy jest w kajucie po lewej, drugi kawałek dalej na korytarzu (kajuta po prawej - uzbrojenie!), trzeci w stołówce po lewej, czwarty w sali wykładowej na końcu korytarza po lewej. Idąc dalej trafisz do sali z czerwonymi zbiornikami, przy których trzeba rozwalić cztery pokrętła. W tej lokacji, w małych budkach-sterowniach (cztery, rozlokowane mniej więcej w rogach sali) znajdziesz pozostałe cztery zawory do otwarcia oraz zielone panele kontrolne (pudło z rurami z boku), które trzeba przestrzelić. Po rozwaleniu osprzętu technicznego udaj się na środek sali, gdzie Twój znajomek podłoży ładunek. Razem pobiegniecie teraz do hangaru ze złotem... Niezły efekt! Po lekko zaskakującej scence łap broń, leć za kumplem, zapisz stan gry i wal na górę, do hangaru z samolotami. Teraz przedrzyj się przez boczny pokład, do kolejnego hangaru, a tu na wieżyczkę kontrolną i odtwórz szerokie drzwi. Następnie czeka Cię trzeci hangar, drabinka, kajuty, mostek kapitański i górny pokład. Uderz do kumpla, wsiądźcie w samolot i zróbcie pozegnalną, efektowną rozróbę. Efektowne otwarcie, efektowna zamknięcie - taki właśnie jest RISING SUN.□

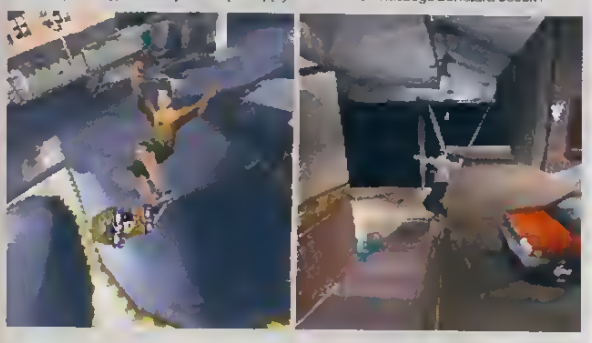
POCKET

GAME BOY ADVANCE • SONY PSP • MOBILE • N-GAGE • INNE

granie na małym ekranie!

TONY HAWK'S PRO SKATER

TONY HAWK'S PRO SKATER, podobnie jak TOMB RAIDER, wydaje się być tytułem stworzonym do pokazania możliwości skrywanych przez niepozorny, plastikowy gadżet z logiem fińskiego producenta telefonów. Podobnie jak on był też swego czasu grą pod wieloma względami rewolucyjną - to właśnie produkt ACTIVISION pokazał, jak wyglądać powinien idealny "symulator" skata'a, a kolejne jego części do dziś biją rekordy popularności. Choć THPS w wersji na N-Gage zawiera kilka poziomów z kontynuacji, sama gra jest wierną konwersją "jedynki", wydanej na PlayStation w 1999 roku. W każdej z dziewięciu lokacji Gracz wykonać musi serię zadań: zdobyć odpowiednią ilość punktów, zebrać literki tworzące słowo SKATE, znaleźć pięć rozrzuconych po planszy obiektów: np. skrzyń lub hydrantów, i dotrzeć do ukrytej taśmy wideo. Wykonanie odpowiedniej ilości zadań daje dostęp do nowych, zwiększających możliwości naszego bohatera deseki i



plensz, za których przechodzenie możemy się zabrać nawet jeśli nie wykonaliśmy wszystkich zadań w poprzednim levelu. Najważniejszym, dającym najwięcej frajdy elementem gry jest czesanie trików - dzięki przepełniającym każdą z lokacji murkom, rurkom do grindowania, rampom itp. Część z plensz to zwykłe skateparki, inne skonstruowane zostały w sposób przypominający tor zjazdowy, mający swój początek i koniec (z elementu tego zrezygnowano z kolejnych częściach gry).

Decydując się na wyprodukowanie urządzenia łączącego cechy konsoli z telefonem, Nokia wyszła z założenia, iż sprzęt taki skierowany ma być do nieco zamożniejszych, lubiących nowe technologie Graczy. Co za tym idzie - powinien być uniwersalny, aferować lepszą niż u konkurencji grafikę i gry, których nikomu nie trzeba reklamować. Czy jednak rzeczywiście wystarczy to, by konsola odniosła sukces? Wyniki sprzedaży wcale na to nie wskazują. Przyrzekliśmy się się zatem dwom najciekawszym gram na tę platformę, by sprawdzić, czy produkt Nokii rzeczywiście jest czymś więcej niż przerośniętym telefonem z nietypowym układem klawiszy.

THPS na N-Gage prezentuje się na pierwszy rzut oka równie dobrze, co wersje na PSX - rewelacyjne, trójwymiarowa grafika ze zróżnicowanymi teksturami i ogromne, pełne detali lokacje pasują bardziej do konsoli stacjonarnej niż niepozornej komórki. Podobnie jak TOMB RAIDER (a może i w jeszcze większym stopniu) gra wywołuje opad szczęki u każdego, kto styka się z nią po raz pierwszy. Dopiero dokładniejsze przyjrzenie się oprawie pozwala zauważyć, iż otoczenie jest nieco uboższe w połygony, a tekstury łamią się nieco bardziej, niż w pierwowzorze (ze względu na wielkość wyświetlacza nie rzuca się to jednak w oczy). Większym problemem jest framerate, który, choć utrzymuja się na stałym poziomie 15 - 20 FPS, może okazać się niezadowalający biorąc pod uwagę arcade'owy charakter gry. Muzyka to głównie punkrock w wykonaniu m.in. Dead Kennedys czy The Vandals, zdownsamplowany by zmieścić się na kardle pamięci. O ile w przypadku słuchawek efekt jest bardzo dobry, tak wbudowane w N-Gage 'tuba' wprowadze do tego typu muzyki wiele zniekształceń (szczególnia jeśli towarzyszą jej efekty dźwiękowe, jak szum wody w jednej z plansz). Sterowanie, ze względu na brak znajdujących się pod palcami wskazującymi 'spustów' i blisko rozmieszczone klawisze, z początku nastręcza trudności, można się jednak do niego przyzwyczaić. Znacznie większy problem stanowi brak menuali i revertów, która, wprowadzone w kolejnych częściach seri, dodały grze głębi, umożliwiając łączenie pojedynczych trików w serie. THPS posiada kilka trybów dla dwóch Graczy, w tym Horse, Graffiti, Tag, Trick Attack i Skate Race. Nie ma niestety, możliwości zmierzenie się z żywym przeciwnikiem przez sieć GSM, można za to uploadować własne wyniki i przejazdy na serwar N-Gage Arena. Wszystkie tryby pozwalają oczywiście na grę przez bezprzewodowe łącze Bluetooth. Kieszonkowe wersja THPS, mimo drobnych niedociągnięć (framerate) zdecydowanie zasługuje na uwagę. Świetna grafika i ogromna grywalność to cechy, obok których nie można przejść obojętnie. Niestety znejomość kolejnych części serii wzbogaconych o nowe elementy, dla wielu może okazać się banerą nie do przeskoczenia.

WERDYKT ACTIVISION SPORTOWA

8 | 8 | 7 | 8

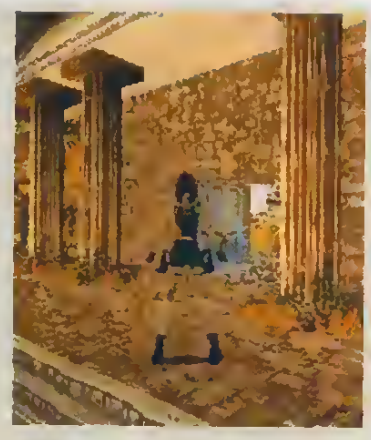
▲ jakość konwersji ▼ brak manuali i revertów | 1-2 GRACZY

8

Grudzień to miesiąc, w którym producenci i wydawcy przechodzą od słów do czynów. Ilość zapowiedzi spada do minimum (co przekłada się na ilość newsów w tym wydaniu "Kącika..."), firmy skupiają się zaś wyłącznie na promocji wydawanych w hurtowych ilościach gier. Ilość nowych tytułów jest tak duża, że zrecenzowanie ich wszystkich wymagałoby powiększenia "Kącika..." przynajmniej o kolejne dwie strony, musimy więc wybierać - opisywać wszystko w maksymalnym skrócie, albo też skupić się wyłącznie na najciekawszych produkcjach. Decyzja należy do Was, piszcie więc albo do Ściery, albo na adres umieszczony niżej. W bieżącym wydaniu Pockete, zgodnie z obietnicą zamieszczamy recenzje dwóch najciekawszych gier na N-Gage. Szkoda, że jakość nie przekłada się na ilość - biblioteka tysiące gier na (znacznie tańsze) GBA wciąż wydaje się bardziej kuszącą propozycją. Szczególnie że na konsolofon Nokii nie ma gier pokroju MARIO&LUIGI, który dla fanów NINTENDO jest (kolejną już) pozycją obowiązkową. [kilu]

TOMB RAIDER

Trudno znaleźć tytuł nadający się lepiej niż TOMB RAIDER do wypromowania urządzenia pokroju N-Gage. Jeszcze trudniej znaleźć osobę, która nie słyszałaby o Larze Croft, bohaterce jednej z najsłynniejszych gier komputerowych w historii, która w ciągu swej błyskotliwej siedmioletniej kariery wielokrotnie pojawiała się na okładkach znanych pism, występowała w filmach czy brała udział w trasie koncertowej U2. Sam TOMB RAIDER był swego czasu grą rewolucyjną. Uzbrojony za ojca zręcznościowek TPP jako pierwszy oferował tak rozległe, trójwymiarowe światy, ogromne lokacje-labirynty pełne pułapek, ukrytych przejść i przełączników, nawiązująca klimatem do serii filmów z Hamsonem Fordem. Wymagał też potężnego jak na tamte czasy komputera. Rozgrywka w TOMB RAIDER sprowadze się do zwiedzania kolejnych lokacji. W większości z nich ukryte są klucze i przełączniki, których aktywowanie umożliwia kontynuowanie zabawy. Oprócz rozwiązywania zagadek istotnym elementem gry jest walka z przeciwnikami (wilki, nietoperze, krokodyle, a nawet dinozaury) i przede wszystkim trudne wymagające dobrej orientacji i idealnego wymierzenie odległości skoki. I tu pojawia się pierwszy problem: niewielki ekranik N-Gage w połączeniu z mało precyzyjnym sterowaniem sprawia, iż w dalszej części gra staje się frustrująca, gdy po raz kolejny nie udaje nam się pokonać serii zawieszonych nad przepaścią platform. Wina leży po stronie developera, który wykazał się nadgorliwością dodając do gry funkcję Autorun. Sprawie ona, iż nasza bohaterka po wychyleniu d-pada w górę zaczyna biec i zatrzymuje się dopiero gdy natrafi na przeszkodę, lub gdy sami wciśniemy 'dół'. Przyciski N-Gage'a są dopracowane i dobrze spełniają swoją rolę (nie ma np. problemu z wciśnięciem kilku z nich naraz), nie rozumiem więc, dlaczego funkcji tej w pewnych sytuacjach przydatnej w przypadku wersji na palmtopy (nb. przygotowanej przez ten sam zespół), nie usunięto z portu na konsolofon Nokii. Sytuację ratuje dodana dopiero teraz, działająca w dowolnym momencie opcja Save, która w połączeniu z możliwością natychmiastowego (bez ładowania całej planszy od nowe, co za pierwszym razem trwa kilkadziesiąt sekund) przywrócenia zapisanego stanu czyni grę bardziej "natychmiastową".



Pora na najważniejsze - jakość konwersji, a więc przede wszystkim grafika. Prezentacja kieszonkowej wersji TOMB RAIDERa wywołuje opad szczęki u wszystkich, którzy pierwszy raz spotykają się z N-Gage. Gra prezentuje się na dobrą sprawę identycznie jak na PSX, nie wprowadzono żadnych zmian czy uproszczeń w lokacjach i grafice, a jedyną różnicą są nieco bardziej łamiąca się tekstury. Nie ma też problemów z płynnością animacji, która oscyluje pomiędzy 20 - 25 FPS, sporadycznie chrupiąc - w momentach, gdy na ekranie "dzieje się więcej", z reguły nie wpływa to jednak na rozgrywkę. Nieco gorzej jest z oprawą dźwiękową. Ze względu na niewielką pojemność karty (gra zajmuje niespełna 16MB) producent zdecydował się na usunięcie scen FMV i muzyki, zabawie towarzyszą więc jedynie zdownsamplowane efekty dźwiękowe. Sterowanie, mimo nieco innego niż na PSX układu klawiszy, nie nastręcza problemów, pomijając dodaną zupełnie niepotrzebnie opcję Autorun. Nowością w grze jest możliwość zapisywania do pliku, a następnie uploadowanie na serwer N-Gage Arena klipów z naszą rozgrywką - możemy w ten sposób pokazać innym Graczom nieznane im sztuczki, czy wreszcie zmierzyć się w jak najszybszym przechodzeniu planszy. Największym problemem klaszonkowej wersji TR jest takt, iż skierowane jest ona do fanów serii, którzy przecież już doskonale ją znają. Z kolei młodszych Graczy, jeśli już uda im się przekonać rodziców na zakup produktu Nokii, może zniechęcić wyzylowany poziom trudności i nieco odstająca od dzisiejszych standerdów specyfika gry. Mimo wszystko TOMB RAIDER na N-Gage jest produktem nad wyraz odanym, doskonale pokazującym, na co stać konsolofon Nokii. Zdecydowany, podwójny (gra kultowa, jeden z dwóch najlepszych tytułów na N-Gage) "must have".





WERDYKT EIDOS PRZYGODOWA

9 | 5 | 8

▲ doskonała jakość konwersji ▼ opcja Autorun | 1 GRACZ

8+

GAME BOY ADVANCE
PIGUŁA - KRÓTKO I NA TEMAT



W dobre trojwymiorowych, wyaskających z GBA siódme poty gier dziwic może fakt, że wydano własnie w Japonii, najnowsza część F ZERO graficznie niewiele rozni się od popczedniczek. Pomimo stosunkowo prostej (lecz zapewniającej doskonałe poczucie prędkości), przypominającej SNES-owy tryb Mode7, grafiki najnowszy future racer NINTENDO może okazac się przebojem, gdyz bazuje na papularnym, emitowanym w KKW anime F-ZERO BLUE FALCON (wcześniej znany jako Legend of Falcon) oferować ma osiem znanych z kreskowki postaci oraz sześć trybow, w tym wzbogacony o fabułę Story, składający się z serii testow licencyjnych Zero Test, i Multiplayer wymagający tylko jednej kapii gry (choc w tym przypadku, podobnie jak w MARIO KART, wybor tras i pojazdow będzie ograniczany) W najnowszej odsłonie serii Grocz zmierzy się z 29 kontrolowanymi przez konsolkę przeciwnikami, będzie też miał możliwość wpływania na niektore z parametrow pojazdu Gra zawierac ma zarowno nowe, jak i znane z poprzednich części trasy Data premiery onglojęzycznej wersji nie została jeszcze ustalono [kilu]



Jeszcze w tym miesiącu na GBA trafi jeden z największych hitow (ponad 4 mln sprzedanych egzemplarzy) ROCKSTAR Nie chodzi tu jednak o GTA, lecz przygotowaną przez angielski MOBIUS ENTERTAINMENT, kieszonkową wersję MAX PAYNE, rozniącą się od pierwowzoru wyłącznie sposobem ukozonia akcji Gra opowiada o losach zdesperowanego policjanta, ktory postanowia rozprawic się z mordercami zony i dziecka Mimo iz akcja przeniesiona zostoła w dwuwymiorowe, izometryczne środowiska, gra zawieroć ma większosc charakterystycznych dlo serii elementów, w tym słynny "matrixowy" Bullet Time, uaktywnienie ktorego spowalnia upływ czasu, co z kolei ułatwia celowanie Kieszonkowa wersja MP składac się będzie z ok 12 leveli (ukonczenie gry mo zając kilkonascie godzin), przeplatanych komiksowymi wstawkami z dialogami czytanymi przez Maxa, zawierac tez będzie sceny przemocy Gra jest juz dostępna w USA (premiera 16.12), w Europie ukaze się "no dniach" [krlu]



Japonczyry i Amerykanie od jakiegoś czasu grają juz w kieszonkową wersję HARVEST MOON, tymczasem producent, firma NATSUME, myśli juz nad następną odsłoną gry. Nie będzie to jednak kolejno część serii, lecz lekko zmodyfikowany HM FRIENDS OF MINERAL TOWN w wersji przeznaczonej dla... dziewcząt Rożnice są kosmetyczne w grze wcielimy się w rolę młodej kobietki, w związku z czym potencjalne przyszłe portnerki bohatera ze "zwykłej" wersji HM zostąpione zostaną przez (ekhm) chłopców Dojdzie tez możliwosc przyodziewania rożnych strojów, a dom zostanie wyposazony w lustro Ostatnią rstatną zmianą ma byc możliwosc sprzedawania przygotowanych w kuchni potraw NATSUME nie pierwszy raz decyduje się na wypuszczenie tak zmodyfikowanej wersji HARVEST MOON Niestety, gra przeznaczano jest wyłącznie na rynek japonski i mimo prosb fanów prawdopodobnie nie apusci granic KKW [kilu]



MIOWAY przygotowuje platformowkę bazującą na emitowanej przez Kids' WB (a u nas Cyfre+) kreskowce "Ozzy&Drix" Gra, podobnie jak animowano seria, opowiada o losach tytułowych strozow prawa, pilnujących parządku w ciele przeciętnego nastolatka, Hectoro Cruza. OZZY&ORIX łączyc ma elementy typowego platformero i arcade'owych wyscigow (3D), rozgrywanych na wijących się jak serpentyno trasach Sposobem rozgrywki gra przypomina nieco PANDEMONIUM - mimo iz otoczenie jest trojwymiarowe, nosza postac porusza się po z gory ustalonej sciezce Grafika, łączoca palygonalną scenerię z ręcznie rysowanymi tłomi, prezentuje się zresztą doskonale (szczegolnie podczas real time'owych przerywnikow), niewiele ustępując przebojowi CRYSTAL DYNAMICS Gra, podobnie jak inne oparte na kreskówkach produkty MIDWAY, prawdopodobnie nie zostanie wydana poza Ameryką, gdzie trafi do sprzedazy jeszcze przed Świętami [kilu]

W Internecie znów pojawiły się plotki na temat nowej przenosnej konsoli, przygotowywanej przez NINTENDO Pierwsze oficjalne informacje na temat następcy GBA miałyby zostać opublikowane na majowych targach E3, sama konsolka zaś trafiłaby na rynek (na początku japonski) w IV kwartale 2004 r. Choc NINTENDO nabrało wody w usta, wydaje się niemal pewne, iz firma pracuje nad handheldem, ktory w założeniach miałby stanowic konkurencję dlo PS Packet systemu, dzięki ktoremu SONY ma ogromną szonsę na przejęcie połeczki lidera takze na rynku konsol przenosnych Podejrzenia te wydaje się potwierdzać Satoru Iwata, mowiący o "nowym, wnoszącym powiew świeżosci produkcie", na temat ktorego informacje ujawnione zostaną wiosną GBA SP sprzedaje się obecnie doskonale nie tylko ze względu na niską cenę i ogromną bibliotekę gier, ale też brak konkurencji i wyrobioną markę [kilu]



Europejska firma Tiger Telematics przygotowuje nową przenosną konsolę pracującą (w odróżnieniu od korzystającego z Symbiana N-Gage i napędzonego PalmOS'em Zodiaca) w środowisku Windows CE .NET Gametrac oferować ma trojwymiorowe gry działające w oparciu o technologię Mophun, możliwosc edycji r wysyłania wiadomości SMS i MMS, a takze saggania i odtwarzania muzyki (MP3) i filmow (MPEG4). Urządzenie wyposazone będzie w wydajny, 220MHz-owy procesor, kolorowy wyswetlacz o wymiarach 4,2x3,5 cm r razdzielczości 320x200, kamerę VGA, łącze Bluetooth, slot na karty MMC i odbiornik GPS, umożliwiający lokalizowanie posiadacza konsolki z dokładnoscią nawet do kilku metrow. Data premiery urządzenia nie jest znana, nie wiadamo też nic o grach, jakie wydane zostaną na Gametraca. Mowi się, iz cena konsolki nie przekroczy 60 funtow. [kilu]

The SIMS BUSTIN' OUT

Czy wiecie, kontynuacja jakiej pacetowej gry od lat zajmuje czołowe pozycje na listach sprzedazy? Tytułem tym jest THE SIMS - przebój słynącego z produkcji gier ekonomicznych MAXISa, dostępny na blaszaki w kilkunastu różnych wariantach sprzedających się mimo kosmetycznych zmian wyróżniających kazdą z odsłon serii Co takiego jest w Simach ze grają w nie wszyscy niezaleznie od wieku i płci? Pomysł, swoboda, mozliwość wykonywania rzeczy na które nie byloby nas stać w "realu"? Gra w konsolowej wersji nie sprzedała się tak dobrze, jak pierwowzór, prawdopodobnie ze względu na ograniczenia narzucone przez specyfikę konsol (brak możliwości ściągania z Internetu dodatków, przedłużających zabawę w nieskończoność) Wydaje się iz problem ten nie będzie dotyczyć wersji na GBA, gdyz developer zdecydował się na drobne, lecz istotne zmiany w rozgrywce THE SIMS jest symulatorem zycia przypominającym bardzo rozbudowaną wersję Tamagothi Wcielamy się w nim stworzoną na początku zabawy postać dbamy o jej podstawowe (opisane przy pomocy słupków reprezentujących zmęczenie, głód, znudzenie, higienę etc) potrzeby, jednocześnie korzystając z życia. Gra została podzielona na rozdziały w których wykonujemy konkretne zadania od podstawowych w stylu urządzenia mieszkania czy zreperowania jakiegoś przedmiotu (za co otrzymujemy punkty doświadczenia) po wymagające większego zaangazowania np zdobycie pracy (zręcznościowe mini-gierki) czy zaskarbienie sympatii poszczególnych mieszkańców miasteczka Przyczynowo-skutkowy związek poszczególnych zdarzen sprawia, iz kieszonkowy THE SIMS przypomina nieco RPG lub przygodówkę co oczywiście jest zaletą ale tez umożliwia "skończenie" gry. Wciąz jednak mamy pełną (prawie gdyz niektóre z czynności muszą być wykonane o określonej porze) swobodę w organizowaniu czasu W kwestii oprawy developer stanął na wysokości zadania grafika jest czytelna i pełna detali, poziom trzymają takze zdownsampiowane dźwięki i muzyka Gra współpracuja z wersją na GC, umożliwiając przenoszenie przedmiotów i postaci Podsumowując kieszonkowy THE SIMS wydaje się propozycją ciekawszą niż wersja na duze konsole Posiada co prawda pewne ograniczenia, jednak zmiany w sposobie rozgrywki sprawiają, iz nie są one zauważalne [kilu]





GAME BOY ADVANCE **WERDYKT** EA GAMES SYMULATOR

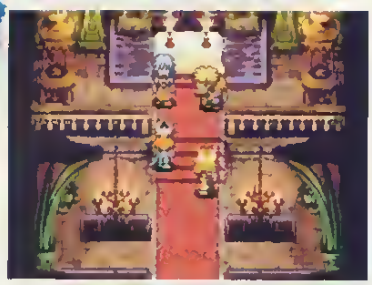
8 7 8 **8-**

kilka drobnych zmian ▼ i ograniczeń

1 GRACZY KABEL GBA GCN

SWORD of MANA

SWORD OF MANA to nic innego jak remake powstalego w 1991 roku na GameBoya "Final Fantasy Adventure" - gry znanej rowniez pod (właściwą) nazwą jako 'Seiken Densetsu", czyli pierwszej części serii opowiadającej o losach świata podległego wpływowi energii znanej jako Mana. Pomimo iz gierka ma juz swoje lata, nadal imponuje oryginalnym i dojrzałym podejściem do tematu, oferując nie tylko sporą grywalność, lecz rowniez poklady tak rzadko spotykanego teraz czarnego humoru



Historia w SOM przedstawiona zostaje z dwóch perspektyw, jako ze mamy dwoje bohaterów do wyboru Pierwszym z nich jest młody wojownik, który po ucieczce z niewoli zaczyna poszukiwania tytułowego Miecza Mana, za pomocą którego zamierza pokonać okrutnego Dark Lorda, by dokonac zemsty za śmierć swych rodziców W poszukiwaniach towarzyszy mu obdarzona tajemniczymi mocami dziewczyna, jedyna ocalała z pogromu, jakiego wspomniany Dark Lord dokonał w celu pozbycia się członkow Mana Clan. Jej celem początkowo jest jedynie ucieczka i poszukiwania awentualnych "niedobitków", jednak dzięki jej towerzyszowi role się wkrotce odwracają Ich wspólna podróż nie trwa jednak zbyt długo gdyz często zostają rozdzielani, stąd tez tylko ukończenie gry obiema postaciami daje możliwość poznania jej tabularnej całości. Przyznać przy tym trzeba, ze oba questy obfitują w wiele zaskakujących wydarzeń i charyzmatycznych bohaterów, a sama opowieść jest bardzo ciekawa przede wszystkim zabawna Dialogi w tej grze to istne perełki humoru, z odzywek większości napotykanych postaci (zwłaszcza tych mniej znaczących) mozna brechtać godzinami



Tak jak pozostałe pozycje z serii "Seiken Densetsu", system w SWORD OF MANA opiera się na prostych, zręcznościowych walkach prowadzonych bezpośrednio w czasie eksploracji terenu oraz podnoszeniu poziomów zaawansowania zarówno w posługiwaniu się daną bronią, jak i reprezentowanych przez odpowiednie Mana Spirits zywiołem Nie brakuje tu rowniez motywów z uprawą owoców poprzez "karmienie" nasionami gadającego drzewa oraz podnoszeniem zdolności oręża (wielu jego typów) poprzez wykorzystywanie zebranych plonów do jego "ostrzenia" SOM jest rowniez pierwszą w serii pozycją, w której spotykamy znanego (choćby z LEGEND OF MANA) kaktusa Li'l oraz kuraki Chocobo, ciekawostką jest rowniez zaimplementowany w grze system pór doby, wpływający zarówno na eksplorację (niektore lokacje stają się dostępne o określonych porach), jak i walki (np w nocy niektórzy rywale śpią) Ciekawostek w tej grze znalezć mozna znacznie więcej, niz wymieniłem i naprawdę gorąco ją polecam, gdyz stanowi znakomity sposób na wytchnienie od next-genowych eRPeGów [star]

GAME BOY ADVANCE **WERDYKT** SQUARE-ENIX RPG

7 8 7 **7+**

dojrzałe dialogi ▲ ▼ prosty system

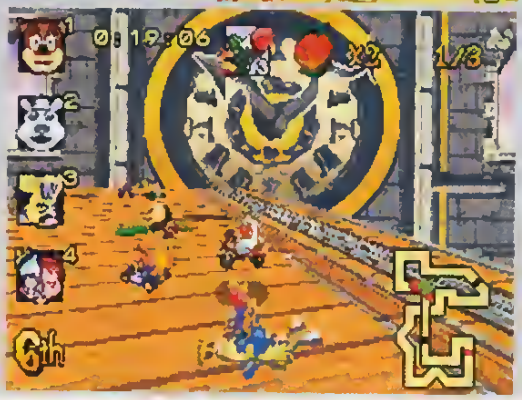
1-2 GRACZY (1 KONSOLA 1 GRA)

Crash Nitro Kart



O tym jak wdzięcznym tematem na grę są wyścigi małych śmiesznych pojazdów, posiadacze GBA przekonywali się już nie raz Po doskonałym przyjęciu dopracowanego w każdym szczególe MARIO KART, jak grzyby po deszczu zaczęły pojawiać się jego klony, od pierwowzoru różniące się często tylko kilkoma drobiazgami (i oczywiście obsadą mieliśmy już wyścigi z bohaterami kreskówek z Cartoon Network, Looney Tunes, "Rugrats", z postaciami ze "Shreka" czy gier KONAMI) Okazało się wtedy ze zwykle skopiowanie pomysłu nie wystarczy, by gra odniosła sukces CRASH NITRO KART to kieszonkowa wersja sequela CRASH TEAM RACING - jednego z najlepszych wyścigów na PSX, łączącego elementy platformera z racerem Najmocniejszą stroną gry są zróżnicowane tryby podstawowy, wzbogacony o fabułę Story, w którym wybieramy którą z druzyn ("dobrą" z Crashem na czele lub "złą" kierowaną przez Neo) zamierzamy poprowedzić do szczęśliwego finału, Time Trial, który dzięki Passwordom umożliwia zmierzenie się z najlepszymi Graczami z całego świata, i kilka rodzajów pojedynczych wyścigów (lub ich serii) W trybie Story urozmaicenie stanowią specjalne questy Mamy tu zadania polegające na odpowiednio szybkim zebraniu porozrzucanych po planszy kryształów, ukończeniu wyścigu i jednoczesnym zebraniu liter C N, K czy przejechaniu trasy w wyznaczonym czasie zatrzymującym się na moment po najechaniu na odpowiednio oznaczoną skrzynię Choć trasy są krótkie nuda nam nie grozi - oprócz standardowych dla takich gier skoczni czy dopaleczy, mamy tu bowiem





owoce wumpa, poprawiające parametry kierowanego pojazdu i skrzynie z arsenałem (niektóre rodzaje broni możemy wykorzystać w dwojaki sposób) Na uwagę zasługuje też system pośizgów które odpowiednio zastosowane (na ekranie pojawia się szybko "rosnący" pasek) uaktywniają dopalacz. Developer (odpowiedzialny za poprzednie części CRASHa, VICARIOUS VISIONS) zdecydował się na użycie silnika generującego grafikę w stylu Mode7, przez co trasy, choć ładne (półprzezroczyste elementy, animowane, wielowarstwowe tło) w niczym nie przypominają rozbudowanych trojwymiarowych leveli znanych z CTR Niewielka moc GBA narzuca pewne ograniczenia, nie usprawiedliwia jednak wyraźnych zwolnień, występujących gdy na ekranie znajdzie się większa liczba przeciwników W dalszej części gry są one bardzo irytujące CNK to MARIO KART przeniesiony w crashowe realia - charakterystyczne dla seri elementy, muzyka, postacie klimat i gdyby nie sporadycznie zwalniająca animacja (przez większość czasu gra jest ultrapłynna), ocena byłaby wyższa.□ [kilu]

GAME BOY ADVANCE WERDYKT VICARIOUS VISIONS WYŚCIGI

6 8 8 **7+**

▲ ciekawe tryby, klimat ▼ momentami animacja

1-4 GRACZY (MULTIPAK)

MARIO & LUIGI SUPERSTAR SAGA

W ciągu blisko trzech lat obecności GBA na rynku, na platformę tę wydano blisko tysiąc gier Wśród dziesiątek doskonałych platformerów, wyścigów, japońskich RPG, strzelanin, gier logicznych, przeróżnych produkcji wypuszczonych przy okazji premier głośnych filmów czy nawet strategii i FPP, do tej pory nie było jednak ani jednej, przygotowanej specjalnie z myślą o GBA gry z Mario Nie ma w tym nic dziwnego gdyż stworzone niewielkim nakładem środków konwersje ze starszych konsol NINTENDO od początku cieszyły się ogromną popularnością (także ze względu na fakt iż dla młodszych Graczy były czymś zupełnie nowym) Brakowało jedynie powiewu świeżości, a ztosliwi licytowali się którą z gier - "Mario RPG" czy "Mario 64" - firma przeniesie na GBA jako następną MARIO&LUIGI SUPERSTAR SAGA okazał się jednak zupełnie nowym produktem, nieoficjalną kontynuacją "Mario RPG" (SQUARE) i "Paper Mario" (Intelligent Systems), w niczym nie ustępującą w/w Choć za grę odpowiada mało znany team ALPHA DREAM od pierwszej chwili nie mamy wątpliwości, iz NINTENDO stanęło na wysokości zadania



M&L to jednak znacznie więcej Gra nie jest typowym RPG przypomina raczej połączenie przygodówki w stylu ZELDY z platformerem Zabawa (w dużym uproszczeniu) sprowadza się do szukania przedmiotów pomagania mieszkańcom wiosek rozwiązywania łamigłówek i oczywiście pojedynkowanie się

Największą nowością w M&L jest fakt kontrolowania dwóch postaci jednocześnie Poruszając się po lokacjach, za jednym z braci zawsze podąża drugi Każdy z bohaterów posiada inne zdobywane podczas zabawy umiejętności pomocne w rozwiązywaniu łamigłówek czy dostawaniu się do niedostępnych z pozoru lokacji I tak Mario może uderzyć Luigiego wielkim młotem, dzięki czemu ten jak kret zakopie się pod ziemię Gdy Luigi zrobi to samo z Mario ten ostatni zmniejszy się na tyle by móc wcisnąć się w niewielkie przejścia Możliwości jest oczywiście znacznie więcej bracia mogą szybować, wykonywać megaskoki używać piorunów czy kul ognistych wszystko to jednak wymaga ich współpracy







Dzięki walkom gra nabiera cech rasowego JRPG Choć rozgrywane na tury, wymagają sporej zręczności gdyż siła ataku czy zablokowanie ciosu przeciwnika zależą od naszego wyczucia czasu Podczas walki kontrolujemy jednocześnie obie postacie, podobnie jak w "normalnej" grze każdemu z braci przyporządkowany jest jeden z przycisków, A lub B Podczas walki oprócz zwykłego, pojedynczego ataku mamy możliwość ucieczki (konieczność mashowania klawisza) użycia przedmiotu, a także uzależniony od poziomu many Bros Attack, podczas wykonywania którego gra wymaga wprowadzenia całej sekwencji uderzeń Walki nie rozgrywają się w sposób przypadkowy - przeciwnicy od początku są widoczni (możemy ich zaskoczyć niespodziewanym atakiem), a odradzają się dopiero po opuszczeniu lokacji Wygrana walka premiowana jest punktami, których odpowiednia ilość zwiększa poziom doświadczenia bohaterów Możemy wtedy wybrać, która z cech postaci dostanie losową ilość bonusowych punktów

Oprawę M&L dopracowana została w najmniejszym szczególe Grafika jest ładna, kolorowa i "przepełniona humorem" (wystarczy przyjrzeć się menu) Świetnie prezentują się duże, dobrze animowane postacie Dźwięk stanowi mieszankę zremasterowanych efektów (Mamma Mia!) i muzyki ze starych gier NINTENDO, co tylko potęguje infantylny klimat.



Grę rozpoczyna infantylne intro, w którym dowiadujemy się, w jakim celu włoscy bracia wyruszają na wyprawę i dlaczego towarzyszy im odwieczny wróg, Bowser Ten ostatni postanowił współpracować z Mario, gdyż tylko tak uda mu się odzyskać skradziony przez nikczemną Cacklettę głos księżniczki Peach, który, zastąpiony przez wybuchowe (dosłownie!) słownictwo, zniszczyłby zamek Bowsera, gdyby ten zdecydował się porwać ją już teraz Intro, podobnie jak sama gra ociekа lekkostrawnym humorem zrozumiałym tym lepiej, im więcej gier z Mario skończyliśmy Nawiązania do innych tytułów NINTENDO napotykamy co krok, pełne aluzji dialogi, znane lokacje wyjęci żywcem z SMB czy "Dr Mario" przeciwnicy, muzyka przeniesiona (m in) z "Mario 64" wszystko to sprawia, że grając w M&L czujemy się jak w muzeum poświęconym maskotce Nintendo



MARIO&LUIGI udowadnia że wielkie N nie straciło formy Choć nie grzeszący oryginalnością, mało wymagający i do pewnego stopnia liniowy jest jednym z najciekawszych tytułów na GBA Tytułow, w które gra się bez końca (a ten w przypadku M&L nadejdzie po co najmniej dwudziestu godzinach zabawy) nie chcąc by się kończyły (cokolwiek to znaczy - kor).□ [kilu]

GAME BOY ADVANCE WERDYKT NINTENDO ACTION-RPG

9 8 9 **9+**

▲ grywalność, smaczki ▼ zbyt prosta dla starych wyjadaczy

1-4 GRACZY (MARIO BROS.)

DVD NEWS

Peter Jackson w styczniu 2004 zaczyna kręcić "King Konga". Dostał 200 milionów, wielkie studia do wykorzystania - to szaleje. Podobno nie chce jechać w zapadłe dżungle, rodzinną ok[illegible] King Konga pragnie wybudować. Ciekawe... Główną rolę żeńską zagra prawdopodobnie Naomi Watts ("Ring"), a męską - wielka małpa. Takie czasy. [myq]

Tarantino, tak jak przez ostatnie sześć lat siedział cicho, tak teraz zasypuje prasę kolejnymi rewelacjami. "Kill Bill. Volume 2" czeka na premierę, wojenny "Inglorious Basturds" w formie skryptu już zamknięty, reżyser szykuje się do zdjęć, a już zapowiedział, że jak tylko je skończy - zacznie pracę nad nowym, tym razem katastroficznym projektem. Kolejny skok z gatunku na gatunek, ale póki co wychodzi mu to więcej niż dobrze. Nie zatytułowany jeszcze film o tragicznym locie pewnego samolotu wesprze nie kto inny, jak John Travolta (!), wcielając się w główną postać - pilota. Ten duet (reżyser-aktor) nie może nie wypalić. Tym bardziej, że obsadę uzupełni Pam Grier - czarnoskóra laska, która odtworzyła tytułową rolę w "Jackie Brown" Tarantina. I jakby tego było mało, sam Quentin w jednym z wywiadów powiedział, że przy "Kill Bill" odkrył na jak daleko idącą zabawę obrazem pozwalają współczesne techniki filmowe i już ma w głowie rozplanowaną potężną, nowatorską scenę katastrofy lotniczej. Roztrzaskujący się samolot z pokazanymi w środku, efektownie ginącymi ludźmi? Znając jego zamiłowanie do brutalności - nie można tego wykluczyć. Czy Tarantino znowu wstrząśnie kinem? [myq]

Tworzenie trylogii ciąg dalszy... Tym razem pokusili się o to twórcy "Cube" i szykują trzecią odsłonę zmagań wybranej grupy ludzi z morderczym sześcianem, tym razem pokazującą wydarzenia sprzed pierwszego filmu. Tytuł "Cube Zero", aktorzy niespecjalnie znani, a reżyserem został scenarzysta drugiej części ("Hypercube"), która była średniutka. Podobno teraz w końcu widz spotka (wraz z nowymi bohaterami) stwórcę tej potężnej pułapki. Film obejrzę (właśnie dla tego wątku), ale wątpię, żeby było to coś w okolicach klimatu "jedynki". [myq]

GŁÓWNY SUPPORTER
BEVERLY HILLS Video
WROCŁAW

REGION DVD

CIAŁO

Najlepsza polska komedia przełomu lata i jesieni? Oczywiście. Sęk w tym, że należałoby zadać dodatkowe pytanie - jakie inne, polskie komedie ukazały się w tym okresie? Epopeja VHS "Zdziśiu i Mieciu na komunii?" Mówię więc od razu - "Ciało" nie powala. To dobrze nakręcone, bardzo sprawnie zmontowane kino z gatunku (lekkol) śmieszne, kryminalne podróż po Polsce. Twórcy filmu, czerpiąc choćby z dokonań Tarantino (HIV to nie do końca tak...), opowieść podzielili na kilka rozdziałów, mieszając wątki chronologię wyderzeń, a w to wszystko wrzucając sporą liczbę pokręconych postaci. Zakonnice nawalające "z bańki", syjamscy bliźniacy, gangster i moralizator, babcia-morderca czy oficer pewnej rządowej agencji to tylko drugi plan. Na pierwszym zawodowo sprawują się duety: Zamachowski + Karolak (drobni złodzieje) oraz Kosiński + Więckiewicz (główna ekipa przerzucająca zwłoki). Olszówka w roli dość wyluzowanej żony też daje radę. Wszystkich łączy natomiast tytułowe ciało, nieoczekiwanie wpadające im w ręce, które brawurowo zagrał Rafał Królikowski (jedyny, który mógł oficjalnie spać na pienie). Ogląda się to naprawdę dobrze, tylko szczerze - nie ma tu wątków maksymalnie rozśmieszających, "Ciału" bliżej do dynamicznej opowieści z gatunku "kto z kim i dlaczego" niż rasowej komedii. Wersja dostępna dla wypożyczalni nie powala rozbudowaniem (skromnie jest...ot co), ale jak zapewnie dystrybutor - 23 stycznia dostaniemy np. materiał o samej produkcji czy sceny niewykorzystane, w edycji DVD wypuszczonej do sprzedaży. [myq]



Najciekawszy moment: scena w pociągu, dialogi policjantów
Dodatki: komentarz audio, zwiastun, katalog z ofertą dystrybutora

FILM 7 DODATKI 3



dystrybucja: SPI
reżyseria: Tomasz Konecki, Andrzej Saramonowicz
występują: Zbigniew Zamachowski, Tomasz Karolak
dźwięk: Dolby Digital
gatunek: kryminał / komedia
czas trwania: 100 min

FORMUŁA / 51ST STATE

W tym najnowszym obrazie o zawodowych kierowcach bolidów. Eeee... Zaraz, tutaj przecież nie ma żadnych bolidów. Co najwyżej Jaguar z trupem w bagażniku. No, tak... nasi tłumacze jak zwykle się popisali. "Formuła" przedstawia losy całkiem zdolnego czarnoskorego chemika Elmo McElroya. Wymyślił on genialny, bo robiony z powszechnie dostępnych medykamentów, narkotyk (51 razy lepszy od konwencjonalnych środków), który postanowił opchnąć na Wyspach Brytyjskich (złośliwie nazywanych 51. Stanem Ameryki). Dlaczego tam? Ano dlatego, że swoich gangsterów Elmo wysadził w powietrze. Liverpool to jednak miasto twardych kibiców piłki nożnej, pomyślonych dealerów, bandziorów, z których co drugi nosi policyjną odznakę, zawodowych morderców i skinheadów - najmniej zresztą w całym tym towarzystwie groźnych. Trzeba przyznać, że główny duet Samuel L. Jackson (śmiga w szkockim kilcie i nawala kijem do golfa) i Robert Carlyle (rzezimieszek z "Trainspoting" znów robi zadymę) sprawuje się na ekranie całkiem wporzo. Cała "Formuła" to zresztą niezła czarna komedia z ostrym językiem i ludźmi niezdożonymi klapą bagażnika, tudzież wielkim kontenerem. Trafia ona gdzieś w okolice "Przekrętu", choć azjatyckiemu reżyserowi (Ronny Yu) daleko jeszcze do kunsztu i lekkości opowieści Richiego. Po prostu "Formuła" jest nierówna, posiada kilka celnych, mało wyszukanych wątków. Tak czy siak ma barwne postacie, do których obejrzenia zachęca zresztą materiał z planu zdjęciowego, czy sam Jackson w wywiadzie. [myq]



Najciekawszy moment: Samuel na latinsku, bandzior po wypiciu drinka
Dodatki: materiał z planu, wywiady z ekipą filmową, zwiastun

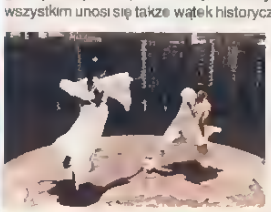
FILM 7 DODATKI 7



dystrybucja: Best Film
reżyseria: Ronny Yu
występują: Samuel L. Jackson, Robert Carlyle, Emily Mortimer, Rhys Ifans
dźwięk: Dolby Digital 5.1 (lektor 2.0)
gatunek: czarna komedia
czas trwania: 92 min

HERO / HERO

Epicki, baśniowy "Hero" to kino tej samej klasy co "Przyczajony Tygrys, Ukryty Smok". Bal! Sceny walki są tutaj dużo bardziej zaawansowane. Mistrzowski balet w powietrzu, przepiękna sekwencja pojedynku wśród wirujących liści, kozacki Jet Li odbijający grad - gęsty, zalewający go falami grad strzał. Te sceny są warte obejrzenia. Ujęcia jeziora o wschodzie słońca, z nieruchomym, czystym lustrem wody, z gracją odbijający się od niego skośnooky wojownicy - tego do tej pory w kinie nie było. Były już natomiast nudne, przydługawe, pełne pustych dialogów historie. A taki, jeśli wyłączyć pojedynki, jest także "Hero". Jeszcze mniej przyswajalny dla europejskiego widza niż "Przyczajony z Ukrytym", bardziej naiwny i przepełniony sztampowymi wątkami miłosnymi. Rozbicie fabuły, wprowadzenie opowieści i retrospekcji zupełnie tutaj do mnie nie przemówiło. Po prostu czekałem, aż ekipa o coraz bardziej groźnych ksywach (Bezimienny, Złamany Miecz, Śnieżynka) przestanie debatować i ktoś w końcu kogoś potnie. Gdzieś nad tym wszystkim unosi się także wątek historyczny (Chiny przed zjednoczeniem, 2000 lat temu), scena batalistyczna (niestety mocno widać małą liczbę prawdziwych statystów), ale to tylko tło. Edycję DVD przygotowano profesjonalnie - szczególnie polecam odkryć kulisy scen walki. Aktorzy pracowali w ogromnej dyscyplinie (ujęcia o 05.00 rano!), w mało komfortowych warunkach (sztuczny deszcz) i za to szacunek, choć "Hero" to romantyczna, poetycka jatka zupełnie nie w moim guście. [myq]



Najciekawszy moment: wszystkie pojedynki
Dodatki: sylwetki aktorów i twórców, reportaż o produkcji, wywiady z twórcami, zwiastun

FILM 6 DODATKI 7

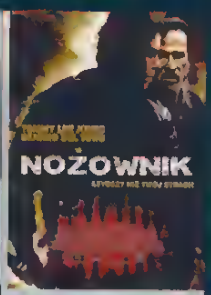


dystrybucja: Vision
reżyseria: Zhang Yimou
występują: Jet Li, Maggie Cheung, Ziyi Zhang, Tony Leung Chiu Wai
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: baśń / akcja
czas trwania: 96 min



MYSZAQ: Witam. Święta za oknem, koniec roku za pasem, rachunek za prąd w kominku wesoło płonie. Nowy rok przed nami, stary zakończył się dość nierówno - zdecydowanie rozczarowującym, trzecim "Matrixem" i zdecydowanie intrygującym powrotem Tarantina z "Kill Bill". Jaki będzie 2004 r.? Zapowiada się nieźle. Dla polskich kin rozpocznie go (premierowe pokazy dokładnie w Sylwestra) "Powrót Króla", który już teraz w Stanach zbiera pochlebne recenzje za potężne, epickie sceny batalii, później poleci drugi rozdział "Kill Bill". A co dalej? Zobaczymy. W każdym razie amerykańska lista najbardziej oczekiwanych produkcji kilku najbliższych sezonów pełna jest wielkich, choć zdecydowanie odtwórczych tytułów. Są tam więc oczywiście dwa wspomniane wyżej filmy, jest najnowszy Harry Potter - "Więzień Azkabanu" (tutaj pojawi się Gary Oldman i może w końcu nie będzie tak wesoło), "Shrek 2" (zielony przygłup wraz z kalęczką Fioną wracają z podróży poślubnej, by otrzymać zaproszenie od rodziców tej ostatniej. Sytuacja nieco się komplikuje, bowiem w ojczystych stronach dziewczyny poszła fama, że owszem, wzięła ślub, ale z przystojnym księciem), Epizod III "Gwiezdnych Wojen" (Lucas obiecuje, że będzie mrocznie i tragicznie, a na drugim planie pojawi się Hugh Jackman), piąty "Batman" (patrz newsy), trzeci "X-Men" (mutanci ścigani przez armię mechanicznych łowców) oraz "Alien vs. Predator" (erktyczny survival dla ludzi). Listę zamyka "Troje" (Brad Pitt macha mieczem) oraz "The Day After Tomorrow" przedstawiający Ziemię w obliczu klęski klimatycznej (Nowy Jork zamarza, populacja ludzi gwałtownie spada itd.), który w lecie wstrzeli do kin twórca "Dnia Niepodległości". Nie będzie rewelacji, ale po cichu liczę na rozmach, niezłe efekty... To jednak nie koniec, bowiem 2004 r. ma przynieść rozpoczęcie takich przedsięwzięć, jak nowy "Obcy", "V jak Vendetta" (produkcje braci Wachowski) czy tajemniczy projekt Aronofskiego, reżysera "Pi". Będzie co oglądać. A póki co wrzuć jakąś płytkę DVD do czytnika, masz przecież niezły wybór, prawda?□

NOŻOWNIK / THE HUNTED



Wrzucenie do opowiadanej historii dwóch silnych przeciwstawnych postaci to podstawa udanego scenariusza. Umieszczenie w tych rolach twardych charakterystycznych aktorów to podstawa udanego filmu. I choć "Nożownik" spełnia wszystkie te założenie, to zdecydowanie jest tytułem z niższej półki. Dziwne prawda? Mamy przecież konflikt mistrz-uczeń, doświadczony szkoleniowiec FBI kontra równie przebiegły, zwichrowany przez wojnę w Kosowie zabójca. Mamy niewzruszonego Tommy Lee Jonesa, elektryzującego Benicio Del Toro. No właśnie, elektryzujący to on był w "Przekręcie", "Traffic" czy "Desperatach", bo tutaj zbyt często widać za sam nie do końca wierzył w scenariusz. I w sumie trudno mu się dziwić. "Nożownik" z jednej strony atakuje widza świetnymi popisami kaskaderów, realistycznymi, mocnymi sekwencjami pojedynków (ofkoz na noże), krwią chlapiącą po oczach, z drugiej strony zenującymi, naiwnymi wstawkami pokroju "straszny Del Toro mieszka w dziupli na drzewie" albo jak wytropić kogoś w mieście, pośród setek ludzi? Powąchać chodnik! Realizm i brutalność miesza się z kiczem, dziecinnymi wyobrażeniami. Zupełnie nie rozumiem dlaczego fen film [illegible] padł tak nierówno. P[illegible] w końcu "Egzorcystę" czy "Francuskiego Łącznika"! W sumie więc warto obejrzeć tylko konkretne sceny akcji, ewentualnie kulisy śmigania po lesie (zwróć uwagę, jak męczyli się operatorzy), na resztę spuszczając zasłonę milczenia. Powinno być dużo lepiej □ [myq]



Najciekawszy moment: scena z pociągiem, finałowa walka
Dodatki: zwiastun, komentarz reżysera, materiał o produkcji, sceny usunięte

FILM 6 7

dystrybucja: Monolith
reżyseria: William Friedkin
występują: Benicio del Toro, Tommy Lee Jones, Connie Nielsen, Leslie Stefanson
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: akcja
czas trwania: 94 min

TELEFON / PHONE BOOTH



Chyba najbardziej pechowa produkcja ostatnich czasów. Najpierw premierę rozwalił atak terrorystów na WTC, później Amerykanie mieli zadymę ze snajperem strzelającym z bagażnika i film znów powędrował na półkę. W końcu jednak trafił do kin, a teraz na DVD i... jest naprawdę dobry! Cała akcja rozgrywa się praktycznie wokół budki telefonicznej, między początkowo dwoma, a finalnie trzema postaciami uwięzionym w środku, aroganckim, zakłamanym kombinatorem z Nowego Jorku, trzymającym go na muszce tajemniczym snajperem oraz kapitanem policji, który przybywa na miejsce, gdy ginie kolejna w tym nawalający w budkę. Snajper zaczyna powoli rozbudowywać swoją grę, trzymaną w szachu ofiarę zmusza do wyznań, angażuje żonę, straszy i prowokuje. Opowieść naprawdę wciąga, w kilku miejscach napina nerwy, a scena wprowadzająca przedstawiająca rolę telefonów we współczesnym świecie ostro daje do myślenia (jest świetnie zmontowana). Ale to w końcu Schumacher (m.in. "Upadek", "8mm") po drugiej stronie wspierany przez Colina Farrella i Foresta Whitakera. Kino kameralne, bez efektów, za to z ostrym, umiejętnie budowanym klimatem. I tylko nie rozumiem, dlaczego wszystko tak szybko się kończy, jakby w pośpiechu ktoś uciął scenariusz. Komentarz reżysera nie wyjaśnia tej kwestii, że to dokument o produkcji "Telefonu" pokazuje, że chłopaki faktycznie w bardzo krótkim czasie zrealizowali wszystkie zdjęcia. Takie mieli terminy. Może to przez to?□ [myq]



Najciekawszy moment: otwarcie filmu, zakończenie
Dodatki: materiał o realizacji filmu, komentarz audio

FILM 8 DODATKI 6

dystrybucja: Imperial
reżyseria: Joel Schumacher
występują: Colin Farrell, Forest Whitaker, Katie Holmes, Radha Mitchell
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: thriller
czas trwania: 78 minut

ROZWIĄZANIE KONKURSU MATRIX

PRAWIDŁOWA ODPOWIEDŹ:
Rolę Nioba zagrała Jada Pinkett Smith.

LISTA NAGRODZONYCH:
Film na DVD otrzymują: Szymaniec Aleksandra, Gliwice; Jurczyk Karol, Szczecin; Sobieczyńska Magdalena, Warszawa
Koszulkę otrzymują: Bernacki Andrzej, Poznań; Smukły Grzegorz, Łódź; Bystrzyński Andrzej, Kraków; Biczyk Helena, Góra Kalwaria; Wasilewski Grzegorz, Warszawa; Cele, Kamil, Sosnowiec; Cwynar Justyna, Wrocław; Frankowski Krystian, Łódź; Kowalczyk Bożena, Lubin; Białik Łukasz, Bielsko Biała
Portfel otrzymują: Hutek Aneta, Poznań; Dejworek Artur, Gdynia; Bacheń Adam, Tychy; Banaś Marcin, Rzeszów; Grochal Rafał, Opole; Gałęziowski Alan, Opole; Dudek Łukasz, Tarnobrzeg; Bera Łukasz, Poznań; Wojtan Mariusz, Sosnowiec; Świder Michał, Trzebownisko
Podkładkę pod myszkę otrzymują: Kapciński Bartłomiej, Zielona Góra; Turski Jarosław, Podgórzyn; Jaskólski Paweł, Warszawa; Daptuła Tomasz, Wielbark; Sadowski Krystian, Susz; Kutyna Damian, Jasło; Dzida Artur, Bialsko Biała; Wahn Przemysław, Szczecin 19; Wojciechowski Paweł, Olkusz; Pawela Mirosław, Kędzierzyn Koźle

DVD NEWS

Ridley Scott przymierza się do ostatnio bardzo modnego gatunku kina "młotem i toporem". Akcja "Kingdom of Heaven" (bo o tym tytule mowa) ma rozgrywać się w mrocznych czasach XIII wieku (Krucjaty, ludzie paleni na stosie), a główną rolę kowala biorącego udział w obronie Jerozolimy przed Krzyżowcami zagra Orlando Bloom. Na drugim planie zabłyśnie za to Russell Crowe. Zdjęcia ruszają na początku 2004, budżet lekko ponad 100 zielonych baniek. Fajnie. [myq]

Co porabia, po niewątpliwie przepełnionej dialogami roli z "Matrix: Rewolucje", piękna Monica Bellucci? Otóż odgrywa jak zwykle uzurpującą, choć tym razem złą królową na planie "Braci Grim" Terry'ego Gilliama. Film ma przedstawiać baśniarzo luźno losy tytułowych bajkopisarzy, którzy będą tutaj wędrować po średniowiecznych wioskach i lasach (kolesie pochodzili z Niemiec), napotykając opisywane przez siebie stwory, walcząc przy okazji z potężnym, okrutnym magiem. No cóż - fantasy pełną gębą... W tytułowych rolach wystąpią Matt Damon oraz Heath Ledger, a w dość obszernym epizodzie będzie okazja podziwiać efektownie powracającą na ekrany (za sprawą "Kill Bill") Umę "Krwawa Łodyga" Thurman. Bellucci ma jednak tutaj jej nie ustępować i np. przyrządzać sobie eliksir z krwi zabitych dziewic. Sympatycznie. No koniec warto wspomnieć, że reżyser (Terry Gilliam) ma na swoim koncie legendarne już długie metraże spod szyldu "Monty Python", czy intrygujące "The Fisher King", "12 Małp", "Las Vegas Parano". Może coś z tego będzie? [myq]

Nowy Batman (podtytuł "Intimidation Game") zapowiada się coraz ciekawiej. Do obsady dołączył ostatnio Michael Caine (jako Alfred, lokaj Batmana) oraz Clint Eastwood (jako burmistrz Gothom City). Film ma niezły budżet, rewolucyjnego reżysera (twórca "Memento"), ciekawego aktora głównego (Bale). No i w końcu producent zapowiedział, że "Batman" zyska rozbudowane, adekwatne do dzisiejszych standardów efekty specjalne. Wirujące kamery i Nietoperz spadający między wieżowcami? Oby!□ [myq]

Materiały do "Kącika DVD" udostępnili także:
CENTRUM
www.videodvd.pl
VISION
COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT

Kącik SPORTOWY 46



Letnia olimpiada już za nieco ponad pół roku, tymczasem w dalszym ciągu nie mamy ani jednej druzyny zespołowej, która zakwalifikowałaby się do igrzysk w Atenach. W dalszym ciągu najlepsi jestesmy w lataniu samolocikami, kick-boxingu saneczkarstwie na torach naturalnych, Strong Men i innych tego typu śmiesznych, gdzie startują cztery państwa. Ruszyły za to skoki narciarskie, więc znowu będzie "leć, Adam, leć!" i ponownie wspaniałe występy pozostałych naszych reprezentantow, ktorzy moze dolecą kiedys nawet do setnego metra (i uda im się przy tym nie przewrocic, kto wie). Ba, po trzech pierwszych konkursach na uwagę zasługują dwie intrygujące wypowiedzi trenera Tajnera. Całkiem niedawno stwierdził, ze to wina zbyt małej liczby skoków treningowych, ze chłopcy nie są jeszcze w optymalnej formie, podczas gdy dwa tygodnie przed sezonem cisnął dziennikarzom opowiesci, jak to fantastycznie zostali przygotowani i wszystko w ekipie jest super. Za miesiąc powie, ze syn oraz jego rownie uzdolnieni koledzy są juz zmęczeni sezonem. Swoją droga, patrząc na elokwencję wypowiedzi Marcina Bachledy, nasuwa się jeden komentarz: przeciez on mówić nie umie, a oni mu jeszcze kazą skakać (...) W biezącym wydaniu "Kącika..." polecam Twojej uwadze zwłaszcza info o PES3 na PeCeta, zachęcam do brania udziału w plebiscycie, apeluję tez o podsyłanie taktyk do PES3. I wazna sprawa: nie zapominaj, w jakiejkolwiek korespondencji, nawet pisząc maila, podac swojego adresu! Później, gdy chcę przyznać nagrodę, dotarcie do adresata bywa często niemozliwe. Zmykam, bo zimno... [shivuchna]

Thanks to: Abar, Jacek Materowski z Łodzi, Andrzej Skęczyn z Warszawy, Plotras, Blanlo, Speedy Gonzales, Rafał Majątkowski z Gdyni, Bombal (podsyłaj, moze będzie "robić")

KONTAKT: shivo@psxextreme.pl; tel. 0608 383 518, (listy z dopiskiem "KĄCIK SPORTOWY")



POWIEDZONKA KOMENTATORÓW

Dzięki za kolejne wytowne perełki, ktore napływają do mnie drogą czy to listowną, czy SMS-ową. Jednoczesnie apeluję, by podsyłactylka te naprawdę smieszne i "robiące" teksty bo czasem przychodzi np. cos takiego "Marwsz Liberda ta twardy facet" - co w tym zabawnego? Zima idzie, więc w najbliższym czasie komentatorzy, przynajmniej jesli chodzi o piłkę nożną, dadzą nam trochę od siebie odpocząć. Nadrabi to pewnie Szaranowicz przy okazji relacji z konkursow pucharu swiata w skokach narciarskich.

- Trzymamy w szachu piłkarzy Manchesteru, trzeba tylko strzelic gola. Ładne mi tylko (...)
- Burton ciosem karate podał piłkę (...)
- Cantara zgrabnie do Zurawskiego
- Jednak nie było to miejsce Mirka, niech ci będzie
- Na czworaka próbował wpełznąć Argentynczyk w pole karne.
- Narwagowie chyba czekają na coś, co spadnie z nieba
- Nie padły bramki w Oslo, nie padły bramki w Krakowie, nie padły bramki w dogrywce. (...)
- W dalszym ciągu bez bramek w meczu i w dogrywce
- Pierwszy gol powinien nadejsc niedługo (...)
- Bramkarz Monaco, jak wskazuje jego nazwisko, urodził się w Rzymie
- Zupełnie dobra szybkość Seadorfa
- Głowa Kłosa była przedniej marki (...)
- Gatusa, najwaleczniejszy z wąsowników włoskiej reprezentacji
- W ostatniej chwili brawa dla Jacka Bąka
- Wchodzi Daniel Bierafka, ten sympatyczny blandynek ma już dwie bramki na koncie
- Monaeca Deportivo La Coruna 8:3. Ciekawe, jaką karę otrzymają defensorzy, na pewno dwiescie pompek, maze jakis maratonik.
- Ronalda nic sobie nie rabł z tego, że była przy nim trzech obroncow; jeszcze trochę samby i bramka
- Westerveld, bramkarz, ktorego z Liverpoolu pogonił Jerzy Dudek

Listy

"[...] Hej Shivo, na początku gratuluję kącika. Piszę do kogokolwiek z PE pierwszy raz, więc jak wyda ci się dziwny mój tekst, to nie śmiej się ze mnie za długo;). Tak konkretnie, to piszę w sprawie, o ktorej wraz z kumplami rozmawiamy już dłuższy czas - chodzi o polskie składy w PES3. Teraz całkiem niezle idzie polskim zespołom w Lidze Mistrzów (już jednemu...), więc może dałoby się zamieścić na łamach kącika "przepis" na polski klub. W jednym z ostatnich numerow przeczytałem, ze da się zrobic koszulki z reklamami i znaczkami firmowymi, tatez ze stworzeniem np. takiego Grodzinu chyba nie powinna być kłopotow? Probowałem zrobic Wisłę Krakow, ale wyszła to trochę nieudolnie, chociaż i tak kumple chętnie kopiowali stan gry z mojej karty pamięci. Brakuje mi tylko pomysłu na skłecenie tego wszystkiego w jedną całość. Znam masę ludzi, ktorzy uważają to za świetny pomysł i chcieliby widzieć coś takiego w PE! [...]" Niemiec, Bielsk Podlaski

Pomysł stworzenia polskich druzyn klubowych chodzi po głowie wielu Graczom. Sam domowym sposobem stwarzyłem krakowską Wisłę, przy czym by odwzorowac wszystkie statystyki potrzeba duza samozaparcia i czasu. Są tacy, ktorzy przez dobrze ponad miesiąc wklepywali poprawne nazwy zawodnikow, aktualizowali składy, transfery, numery na koszulkach itp. Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, za miesiąc w "Kącku..." zamieszczę solidny przepis na stworzenie Gracinu oraz Wisły K., w miejsce za druzyny PES United i WE United. Aha, polskim klubom w LM faktycznie idzie swietnie - zwłaszcza ze od kilku lat żaden nie wystąpił w tych rozgrywkach. Myślisz puchar UEFA z Champions League.

"[...] Haja! Nie należę raczej do maniakow serii PES, ale pograc sobie lubię, zwłaszcza w ostatnią odsłonę. Niestety jest w niej jedna rzecz, ktora mnie denerwuje. Są to wyniki. Podczas ostatnio granego przez nas turnieju padły między innymi rezultaty pokroju 7:2, 8:1, 6:0... Czy tu jest normalne? Wiadoma, raz na jakiś czas może zdarzyc się wyższa wygrana, ale 8:1 to już przesada, zwłaszcza ze poziom osob jest mniej więcej wyrownany. Gdzie się podziały wyniki 1:0 lub 0:0? Według mnie najlepiej było w pierwszej części PES-a, gdzie podobne kosmosy padały rzadko. W "trójce" obrońcow można kwiat jak dziwa, a i bramkę zdecydowanie zbyt łatwo strzelic. Mimo wszystko jest to i tak najlepsza odsłona tej wspaniałej gry:) [...]" Yogi, e-mail

Tak się zastanawiam, czy my szarpiemy w tę samą grę, ewentualnie czy nie ustawiłes sobie czasu trwania meczu na 45 minut:). Patrząc pod kątem rozegranych kilkuset spotkan, w większosci z bratem (podobny poziom), ewenementem były mecze, w ktorych padały więcej niz cztery gole. Większosc spotkan kończyła się zdobyciem jednego, dwoch lub ca najwyzej trzech bramek. To nie obrońcow możesz kwiat jak dzieci (w przypadku gry z konsolowym przeciwnikiem defensorzy zachowują się znakomicie, absolutna rewelacja), tylko kolegę, z ktorym aktualnie się bawisz - bez skojarzeń:). Jeśli ktoś jest ciencki i nie potrafi grac w obronie, to i wyniki 20:0 nie będą niczym nadzwyczajnym.

"[...] Shivu, mam pytanie w związku z PES3, a dokładniej punktow uzyskiwanych za rozgrywane mecze, ktore wydaje się w sklepie. Otóż kupiłem tam wszystko, co było do kupienia, a i tak po kazdym meczu w Master League je dostaję. Do czego one mają mi być potrzebne? (...) PS. Nie jest to związane z kącikiem sportowym, ale maze byś mnie mógł poratowac. Chodzi mi o pierwszego MGS-a, a głowne o ostatnią częstotliwosc na Codecu. Jaka jest ta częstatliwosc i w ktorym momencie trzeba ją wstukac. [...] ???, e-mail

Skoro kupiłes juz wszystko, to nie przydadzą się do niczego. Po prostu gra automatycznie przyznaje punkty. PES. Co do częstatliwosci - ja czuję się dobrze.)

"[...] PES2 i PES3 mają się tak do prawdziwej piłki, jak GRAN TURISMO 3 do prawdziwych wyscigów (no, teraz to pojechałem). Sad, but true. Tak postawioną tezę silnie podtrzymuję i jestem gotowy podjąć merytoryczną polemikę. Z całem stwierdzam, iz mała żołte ludziki nie da konca przemyślały statystyki kilku dosyć istotnych zawodnikow i dlatego śmieszy mnie np. rada Sauntera w jednym z ostatnich numerow kącika (PE#75), aby grając Juventusem często uruchamiac Del Piero. Smieszy, bo Alex ma statystyki gorsze od naszego Olega. Pytanie, czy w takich sytuacjach należy podrasowac zawodnika w Edit Mode czy nie. Ta sama sytuacja tyczy się Beckhama i Zizu. Są to błędy nie do wybaczenia, zeby fakat ktory jest najlepszym piłkarzem swiata, ktory w finale zaaplikował "canarinos" dwie "baski", miał wskaźnik "jump" oraz "header" na poziomie 75 (sic!). Nie miałem jeszcze okazji pograc w PES3, ale mam nadzieję, ze podobnych byków tam nie ma. [...] Kamil, e-mail

Oj są, zapewniam. Nie ma bata, zeby KCET była w stanie oddac wiernie statystyki wszystkich piłkarzy, zajęłoby im to zdecydowanie za duzo czasu. Poza tym dochodzą do tego jeszcze takie rzeczy, jak aktualna forma zawodnikow. O ile w PES2 nasz Olisadebe dostał rewelacyjne (jak na niego) statystyki, a tyle w PES3 jest już mocno przeciętny. Zawsze można mieszac w Edit, ale dzieła perfekcyjnego nikt nie stworzy, bo takie po prostu nie istnieją.

PRO EVOLUTION SOCCER 3 na PC

Michał Wielan (puszczyk) z serwisu **http://www.winning.prv.pl** pokusił się o opracowanie krotkiej recenzji PES3 w wersji na PC. Osobiscie odpadłem głównie z ciekawosci, po czym wyłączyłem i wróciłem przed konsolę. Tak czy inaczej warta chyba wiedziec, ca KONAMI (KCET) przygotowała posiadaczom blaszanych pudeł. Oddaję głos Michałowi.



Wydanie pierwszej części FIFA SOCCER na komputer PC moment ten pamięta chyba kazdy Gracz z dłuższym stazem. Minęła kilka lat, a na rynku komputerowym nadal dominuje ta sama, niesmiertelna zdaje się seria, mimo znacznej utraty jakosci, a raczej małej ilosci zmian wprowadzanych w jej kolejnych wersjach. W tym samym czasie na rynku konsolowym dominowała inna gra o tematyce futbolowej: ISS. Niesamowita grywalnosc i masa innych zalet sprawiały, iz FIFA nie dorastała jej do pięt. ISS był jedną z gier, dla ktorych warta była zakupic PSX-a, a takza grę, ktora wywoływała zazdrość pecetowych graczy [shi: polemizowałbym z tą zazdrością] Listopad 2003 roku. Po fatalnej konwersji ISS3 na PC (KONAMI Osaka), zapowiedziana została premiera konwersji najlepszej obecnie futbolowej gry na swiecie PRO EVOLUTION SOCCER 3 z PS2. Postaram się opisac przede wszystkim różnice pomiędzy wersjami PES3 na PC a PS2. Intro, menu - te same. Muzyka zresztą tez. W wersji blaszakowej oryginalnych składów i uwzględnienia nowych transferow Gracze takze się doczekali. Pierwszą wadą PES3 na PC są wymagania sprzętowe. Aby gra działała aktywnie, potrzeba naprawdę mocarnego pecata. Warta takze wiedziec, ze rozmawiałem z osobami posiadającymi komputery a wiele lepsze niz zalecane wymagania i ktorym gra działa fatalnie [shi: nie widzę tu zadnej wady, bo zalecane wymagania: procesor 1,4 GHz, 256MB RAM, GeForce4, Radeon 9600 lub nowsze są wręcz smiesznie niskie jak na dzisiejsze standardy. Konfiguracja powyzej tej tak naprawdę już przestarzały komputer, a gra śmiga płynnie nawet na słabszych sprzętach - radzę kolegom załadowac poprawne sterowniki bądź patche]. Drugim powaznym argumentem potwierdzającym wyzszość wersji PS2 jest sterowanie na klawiaturze. Dla podstawowe klawisze, tj. "kwadrat", "kółko", "trójkąt", "X" i "R1" opanujesz bez problemow, taz reszta mogą byc spore problemy. Po prostu Dual Shocka nic nam nie zastąpi [shi: a ta jakis problem podłączyc OS do PC.. ?] Teraz przejdę do zalet. Po pierwsze, grafika nie uległa zadnym cięciom, a w wysokiej rozdzielczości wygląda fenomenalnie - lepiej niz na PS2. Po drugie, PES3 na PC a wiele łatwiej będzie patchowac/aktualizowac. Można rownież zapisywac bramki lub zagrania bez "zchamowan pamięciowych" na twardym dysku, ponadto łatwo je przesyłac np. pocztą elektroniczną. Ogolnie rzecz biorąc, PES3 w wydaniu na PC jest grą niezwykle udaną. Nic nie straciła z grywalnosci, a zyskała trochę na grafice. Jezeli masz dostęp do obu wersji (PC i PS2), to polecam w pierwszej kolejnosci jednak tę na konsoli, ale jeśli takowej nie posiadasz... Gdyby pokusic się o ocenę, w przypadku posiadania pada da PC: "9+".



SZKOŁA TRENERSKA
PSX EXTREME (ep 10)

(Kamil Skalny)
BRAZYLIA



Formacja: 3-4-3

Skład:
Milgar (21), Fralaa (15), Darda (25), Berson (19), Verlina (20), Tristaa (27), Zirjinha (17), Somares (8), Pele (18), Zica (10), Garincha (11)

Beloved Brazil w powyższym zestawieniu to najsilniejsza jedenastka w PES2. Potencjał każdego z zawodników jest imponujący, a niesłychana mnogość indywidualności czyni z niej w rękach doświadczonego Gracza zabójczą broń. "Canarinhos" to najwyższa średnia "overall" ze wszystkich jedenastek dostępnych w grze, wynosząca aż 83/99 (dla porównania Francja ma "tylko" 79,5/99). Praktycznie każdy z zawodników, włącznie z obrońcami, jest w stanie rozstrzygnąć wynik spotkania. Przesunięcie linii obrony, pomocy i ataku maksymalnie do przodu daje miażdżącą przewagę na połowie rywala, a posiadanie piłki oscylujące w granicach sześćdziesięciu procent to klucz do zwycięstwa. Największy potencjał w ataku środkiem (Pele i Zico) oraz niewiele ustępujące "skrzydła".

Stałe fragmenty gry
Rzuty rożne oraz rzuty wolne uderza Darda, a z większej odległości z powodzeniem może też strzelać Zico. "Jedenastka" to domena Pele.

Zalety:
Duże możliwości do popisu w ataku pozycyjnym, grze z kontry, jak i skrzydłami. Ładne stroje i legendarne nazwiska to dodatkowe smaczki zapewniające modność rozgrywki. Beloved Brazil swoje pozjurki pokazuje w grze na najwyższym poziomie trudności.

Wady:
Powyższe ustawienie stwarza ryzyka na nadziane się na szybkie kontry, więc wymaga sporego doświadczenia i ostrego mieszania L2+strategia (obrońcy muszą się cofać - ustawienie "strzałki" do tyłu).

(Mathiu)
ARGENTYNA



Formacja:
3-4-3A

Skład:
Fronca (23), Placente (13), Samuel (6), Ayala (2), Veron (11), Solari (17), J. Zanetti (8), Ortega (10), Crespo (9), Saviola (21), C. Lopez (7)

Żeby dobrze grać Argentyną, trzeba... duzo atakować (odkrywcze!,) Przemijamy piłkę w środku pola (tutaj popisuje się Veran jako DMF), szybka oddajemy do Ortegi, a ten ma trzy możliwości dalszego rozegrania piłki: podaje do któregoś z trzech napastników, decyduje się na indywidualną akcję (wspaniałe statystyki dryblingu i bardzo dobre szybkości) lub wypuszcza skrzydłowego (w tych rolach Solari na lewym i Zanetti na prawym skrzydle). Ze skrzydeł niestety nie mamy duzej możliwości, bo po wrzutce teoretycznie tylko Crespo ma odpowiednie warunki do strzału głową. Ale można przecież dosrodkować na wysokość woleja, a wtedy już Lopez i Saviola mają coś do powiedzenia. Należy też często wypuszczać Saviolę, bo Argentyńczyk ma naprawdę wspaniałe zdolności ruchowe (szybkość, przyspieszenie, drybling), a więc często wyprzedza linię obrony i znajduje się w sytuacji "sam na sam".
Podsumowując - duża gry środkiem, duza indywidualnych akcji, szukanie wolnego i pressing! Pamiętaj o zasadzie: najlepszą obroną jest atak.

Stałe fragmenty gry:
Wszystkie rzuty wolne i rożne wykonuje oczywiście Veron. Do karnych najlepiej niech podchodzi Crespo (najlepsze statystyki strzału wobec braku w drużynie gracza ze specjalną zdolnością wykonywania rzutów karnych).

Zalety:
Bardzo dobry środek pola (Veron, Ortega) oraz napastnicy (na i jest ich trzech!). Niezłe rzuty wolne.

Wady:
Tylko trzech obrońców i do tego skupionych raczej w centrum pola, a więc jest się narażonym na ataki po skrzydłach. Słaba gra głową - raptem jeden Crespo coś może zdziałać. Raczej mamo 'rezerwo' (teoretycznie tylko Aimar, Gallardo, Serin oraz Scalon są w stanie godnie nastąpić swoich kolegów).

PRO EVOLUTION SOCCER 3

PLEBISCYT!

Zyczniu z zapowiedzią publikuje pierwsze notowanie plebiscytu PES3. Pomysł głosowania na najlepszych piłkarzy pozwoli, mam nadzieję, stworzyć wspólnymi siłami jedenastkę marzeń, za powinno dać radę zwłaszcza przy zawodnikach w trybie Master League. Zdecydowałem się, wobec sugestii jednego z Czytelników (pozdro PitSeb), rozbudować nieco system głosowania na poszczególnych piłkarzy. Od teraz można oddawać głosy bardziej szczegółowo, czyli na poszczególne pozycje - dokładnie tak, jak głosuje się wybierając najlepszą jedenastkę na mistrzostwach świata: najpierw wybieramy ustawienie, np. 4-4-2, po czym typujemy:

Bramkarzy: ..... Buffon, Kahn, Rustu
Środkowych obrońców: ..... Nesta, Ferdinand, Campbell
Bocznego prawego obrońcy: ..... Zanetti, Cafu, Da La Cruz
Bocznego lewego obrońcy: ..... R. Carlos, A. Cole, Fortune
Defensywnego pomocnika: ..... Ballack, Vieira, Makelele
Bocznego prawego pomocnika: ... Figo, Dinof, Rommedahl
Bocznego lewego pomocnika: ..... Kewell, Pires, Davids
Ofensywnego pomocnika: ..... Recoldinho, Totti, Almar
Napastników: ..... Ronaldo, Henry, Saviola

Podobnie jak we wcześniej podawanym schemacie (PES'95), ważna jest tutaj kolejność nazwisk. Zliczając głosy, za pierwsze wpisane nazwisko (w nawiasie powyżej bramkarzy - Buffon) przyznawane są trzy punkty, za drugie (Kahn) dwa punkty i za trzecie (Rustu) jeden punkt. Głosować można na kartkach pocztowych, w listach (wszystko na adres Redakcji z dopiskiem "Kącik sportowy") oraz na adres e-mail: shiva@poczta.fm-me.pl - wśród nadesłanych zyczeń systematycznie rozlosowuję kilka różnych nagród. Zachęcam, by poświęcić trochę czasu i dołożyć swoją cegiełkę w typowaniu zawodników.



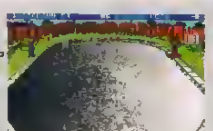
FIFA 2004 na PSX'a

Ocena: 5+



EA SPORTS wydała nową "fifkę" na Szaraka tylko z jednego powodu - zarobić trochę grosza minimalnym nakładem pracy. Zmian względem poprzedniej edycji praktycznie nie ma. Nie zaczerpnęła też z wersji na "duże" konsole, czyli zapomniać można o systemie 'Off the Ball' z nowym trybie kariery. Rozgrywka to nadal sztampowe "strzelę kilkanaście, czy kilkadziesiąt goli", bieganiny bez polotu i większych emocji. Jeśli jesteś skazany na granie na tym archaicznym już systemie, to nie masz innej alternatywy niż seria ISS/PES od KONAMI. [kaso]

OLDSCOOL





Skate or Die

- Wydawca ..... Electronic Arts
- Rok Produkcji 1987
- Platforma C-64

Ola większości Graczy początki konsolowego śmigania na skateboardzie zaczęły się wraz z pierwszą częścią TONY HAWK'S PRO SKATER na PSX'a. Owszem, ta był pierwszy tytuł traktujący temat w tak szerokim zakresie, niemniej próby oswojenia użytkownikow konsol/komputerów z czesaniem trikow miały miejsce znacznie wcześniej. Jedną z najciekawszych i najbardziej rozbudowanych "skejtowek" była "Skate or Die." W grze można było pohulać w jednym z aż pięciu trybów (w dzisiejszych czasach ilości tej developerzy nawet nie próbują szturmować): Był "Freestyle", czyli zawody na half-pipe, "Downhill Jam" (śmiganie zakazanymi dzielnicami miasta), "High Jump" (konkurencja polegająca na możliwie najwyższym wykuciu się z rury), "Downhill Race" (a'la wysogi znane z pierwszych skejterskich ESPN-ów na PSX) oraz "Pool Joust" - kombinacje w "basenie". Sporo, nieprawdaż? Czesanie trików była na owe czasy wcale rozbudowaną zabawą. Ollie, handplanta czy choćby podstawowego slide'a nie wykonywało się w sposób - tak jak dziś - mechaniczny, wymagała to umiejętnej manipulacji nadgarstkiem i wciśnięcia kneflu w odpowiednim czasie. A prawdziwy mastah potrafił wykręcać obrot a 720 stopni! Tytuł cieszył się sporą popularnością i aż dziw, że pierwszy "Skate or Die" nie stał się początkiem serii kilkunastu (w przypadku EA wcale by to nie dziwiło) kolejnych tytułów, w których zmieniałaby się wyłącznie liczba w tytule. [kaso]



z ostatniej chwili



Ukazała się kolejna część skakow narciarskich RTL SKISPRINGEN oznaczona numerem 2004. Zmiany w stosunku do poprzedniej wersji są czysto kosmetyczne, ba, ta niemal kopia gry sprzed roku. W następnym numerze startujemy z rekordami.

OLDSCOOL



Mutant League Football

- Wydawca ..... Electronic Arts
- Rok Produkcji 1993
- Platforma ..... Sega MegaDrive

Jeden z naszych Czytelników, Piotrek Mikołajczak, pokusił się o napisanie recenzji oldschoolowej gry, którą po przeredagowaniu wrzucam do "Kącika...". Zachęcam przy tym, jeśli tylko masz lekkie pióro i stosowną wiedzę, do podobnych wyczynów - nagrody czekają (...) EA od wielu lat znane jest z wydawania gier o tematyce sportowej. W większości takich szpili starano się maksymalnie oddać realia danej dyscypliny, m.in. dbając o wykupienie pełnych licencji. W roku T993 "elektronicy" postanowili pójść troszeczkę inną drogą wydając "Mutant League Football". Gra traktowała o jakże popularnym sporcie w USA, bo takim bez wątpienia jest tam futbol amerykański, przy czym traktowała tę dyscyplinę z przymrużeniem oka. W ten oto sposób EA wyprodukowało swego rodzaju konkurenta dla wydanego rownież przez siebie 'Madden NFL'. O ile to ostatnia stara się być symulatorem, tak MLF podchodzi do zasad futbolu amerykańskiego w sposób co najmniej mekanwencjonalny. Na wejściu witają nas klasyczne opcje: mecz towarzyski, trening, mistrzostwa, play-offs itd. Pierwsza niespodzianka pojawia się przy wyborze druzyn, nie uswiadczysz tu żadnych znanych klubów czy zawodników, udostępniana za to zespoły składające się z tytułowych mutantów: Kosciatrupy, wampiry, zombie, trole, rabaty i kilka podobnych... brzmi niezle, huh? Da tego kilkanaście stadionow, m.in. jest obiekt na cmentarzu... Jesli chodzi zas o samą rozgrywkę, to cechuje ją maksymalne uproszczenie: wykonać można wslizg, obrot, rzut lub podanie. Mecz jest nudny niczym sejmowe debaty, przynajmniej z punktu widzenia Europejczyka, a chłopaki biegają jakby mieli za chwilę popuścić. Po każdym nieudanym zagraniu trener karmi nas radami, jak mamy grać - bryluje w tym temacie zwłaszcza trener robotow, przypominający szczupaka, któremu w przełyku stanęła butelka. Zawodnicy po zdobyciu punktow wykonują idiotyczny taniec, uwidacznia się brak Motion Capture'u.).

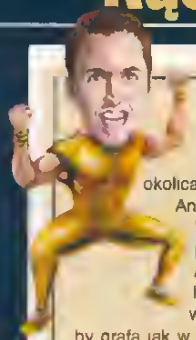
TELEXTREME

Ojcem serii PRO EVOLUTION SOCCER 3 jest oczywiście Shinga "Seabass" Takamatsu - jemu byłu poprawnie odpowiedź na pytanie zadane przed miesiącem. Rozwiązań przyszło sporo, w większości poprawnych, a drogę losowania wyłonionym zwycięzcom - zostali nimi Gerard Grzegorczyk z Tychów oraz Grzegorz Kulowik z miejscowości Chechło. Najnowsze zadanie brzmi:

Podaj nazwę najwyżej punktowanego Gapa w TONY HAWK'S PRO SKATER.

Na odpowiedzi czekam do 3 stycznia (włącznie). Najlepiej jest dotrzeć do mnie z odpowiedzią przesyłając rozwiązanie SMS-em na numer tel. 0608 383 518, ze swoim podanym imieniem, nazwiskiem oraz dokładnym adresem (nie zapomnij!).

Pita



Hej! Oj, piękne czasy szykują się dla miłośników mordobić 2D. Wreszcie potwierdzono oficjalnie, że SAMURAI SHODOWN 5 (a.k.a. SS ZERO) ukaże się na PlayStation 2, prawdopodobnie w okolicach połowy przyszłego roku. Czy coś jeszcze? Ano DUŻO!!! Zaczyna się już oficjalnie mówić o "SAMMY VS CAPCOM", które będzie wspólnym projektem obu firm, mającym docelowo trafić na Atomiswave (patrz "Piguły" w poprzednich "Kącikach.. ")!!! Co to oznacza? Geez.. Ja tego nawet nie staram sobie jeszcze wyobrazić... Czyżby grafa jak w GG XX? I, do cholery, jakie szanse będą miały postacie CAPCOM w starciu z fricami od Sammy? Będzie OGIEŃ!!!□



KONTAKT: kali@psxextreme.pl, tel. 0501 391 911, (listy z dopiskiem "KĄCIK BIJATYK")

SOUL CALIBUR



Witam ponownie wszystkich fanów SC2! Do tej pory pewnie przyswoiliście już sobie nasz materiał z PORADNIKa EXTREME, jednak - jak zapowiadałem - nie była to nasze ostatnie słowo w kwestii SC2! Co więcej, to dopiero początek - "SC2 community" rozrasta się szybko, mamy już nawet swój dział na forum strony Tribute, na które serdecznie zapraszam! Adres: www.tribute.civ.pl/forum/ [mutti]

Soul Calibur Team Poland Party

Zgodnie z ustaleniami odbyła się u mnie w domu druga party SC Teamu Warszawa - zgodnie z moim przypuszczeniem - doła ciała i pojawił się tylko najtwardszy zawodnik - Amer, który przyjechał wraz z Kostasem (ten drugi w celach stricte muzycznych). Resztę składu stanowili Wet Willy (Oświęcim), Icek, Picool oraz Michoł Machel. Grało się świetnie, ponadto moje Nachos & Burritos dodatkowo podgrzały atmosferę. Ogólnie bania była niezła, a pojedynki (jakżeby inaczej) hardcore'owe. Następne party u Amera w Warszawie (19 - 20 grudnia)

Poniżej porcja świeżego materiału dla **Asturetha**, autorstwa Amera. Zachęcam jeszcze raz do odwiedzenia wspomnianego forum - piszcie o jakiej postaci chcecie się dowiedzieć więcej, a także podsyłajcie nam swoje odkrycia

FRAME TRAPS:

Nawet u tak wolnego zawodnika jak Astaroth występują ciosy, po trafieniu którymi przeciwnik nie będzie w stanie wyjąć Ci się ze swoim atakiem (niektórych kontynuacji nie będzie mógł też ominąć). Co więcej, mało który Gracz spodziewa się tego, więc umiejętne korzystanie z nich powinno znacznie ułatwić Ci prowadzenie walki w zwarciu (znaczek " przy danym ciosie, oznacza iż oponent nie może go nawet wySSować - pozostaje tylko blok/GI)

t+B, p,p+B
d/t+K, WS K
d+A (rzut z ziemi), p+B
d+K, FC K
A, p,p+K
t+A, p,p+K_A+K*_t+B*
[B], p,p+B_p,p+K*_A+K*
d+B, p,p+B_WS K_FC K
p+B+K, p+B_p,p+B*_t+B*
d/p+K, p,p+B_p,p+K_8w g_d+A*_t+B

Ponadto jest jeszcze świetna technika K, p,p+B - nie jest to co prawda do końca FT (np. Taki może Cię zgasić atakami pokroju A_Krip), ale z powodu pi ostatu posadzenia samego K sprawdza się naprawdę dobrze - polecam! Warta zauważyć również, że zestawy te można próbować łączyć, np. p+B+K (trafione), t+B (nieprzerywalna, zgarniająca SS banika), p,p+B (jeśli poprzedni soadł, tego także nie da się już zgasić) itp.

UZUPEŁNIENIE:

d/p+[A]+[B]

Nowym świetnym motywem po trafieniu jego charge'owaną wersją jest QCB+A, które wy konujemy to jednak jako d,d/t,[t]+A - Asia cofnie się lekko do tyłu, a perwszy - opatrzony właściwością AT - mid nie sięgnie przeciwnika. Jeśli zatem nastawał się on na potraktowanie go GI (przyp. jedyny ratunek przed QCB+A!), nie będzie już w stanie uniknąć kolejnych cięć (po "chybieniu" QCB+A, NATYCHMIAST wykonujemy [p]+A,A,A,A,A)

Druga sprawa, wykonanie d/p+[A]+[B] B (Offering przy ścianie i JF'awa "dynia") gwarantuje nam posadzenie d+A+B_B+K za łączną sumę lekka ponad 100 punktów

FotW (B+G~t)

Najlepszą gwarantowaną kontynuacją po wsadzeniu tego rzutu okazuje się być t+[B] Zgarnia co prawda o kilka punktów mniej od podawanego w poradniku 8w g_d+B, ale zawsze zostawia przeciwnika blisko i daje nam znaczną przewagę (oponent zbiera się z gleby), więc bardzo częsta posadzisz tu jeszcze d/t+B wymiennie z p,p+K i QCB+A (zależnie od sposobu wstawania i reakcji przeciwnika). Czasami po samym FotW warta próbować także t,t+B,g_d+K - całość ściąga naprawdę duży damage, jednak nie jest to gwarant (tzn. da się uniknąć barowania)

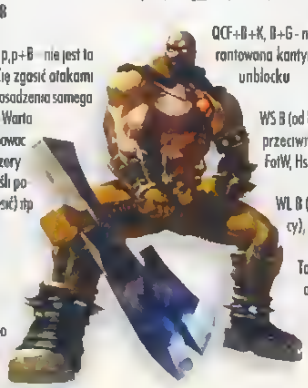
[B] - nawet w razie blaku nie pozwala już przerwać natychmiastowego p,p+B

B,p+B - po odpaleniu tego combo mamy możliwość JF-owego wykonywania ciosów z <BT> Pozornie nędza, ale jeśli całość została zablokowana, czasami uda się nabrać przeciwnika na JF <BT> B+K, a to boli (w przypadku CH mamy gwarant na rzut z ziemi lub HsC).

CH p+B, 8w g_d+[K], d+A+B_B+K - lekka zmodyfikowana wersja podawanego już combo. Efektowniejsza i ściąga o 1 punkt więcej, ale z rzutu z ziemi przeciwnik zawsze może się wyrwać. Dla łaknących nowych patentów;)

CH p+K, p,p+K - niezły sposób na RO

CH p+K, 8w g_d+A,A - JG, nie da się uciec



QCF+B+K, B+G - najmocniejsza i gwarantowana kontynuacja po "duzym" unblocku

WS B (od boku, w schylonego przeciwnika, pod ścianą), FotW, HsC_t+[B] - gwarant

WL B (od boku lub w plecy), p,p+B - gwarant

To już wszystko w tej odsłonie! Czekamy na Wasze odzew, a poki co do następnego numeru!□

Listy

"[...] Tym, co zmusiło mnie do napisania do PSX EXTREME, była okienko traktujące o tanim graniu, we wrześniowym numerze "Extrima". Otóż bardzo zabolał mnie fakt, że wśród postaci wymienionych przy okazji tego fragmentu znalazł się Jin i Steve (TEKKEN 4). Człowieku, a niby co takiego szczególnego mają w sobie te postacie, że to właśnie one zostały tu wspomniane? No, ja nie wiem, ale moim zdaniem to o wiele tańszą postacią jest przykładowo Christie. Może ty po prostu boisz się jeździć po kobietach? Rozumiem, że to ulubienica większości facetów (szczerze mówiąc nie mam pojęcia, co Wy w niej widzicie), ale to nie znaczy, że można przymykać na nią oko. Argumenty, których użyłeś, Kali, odnoszą się nie tylko do Kazamy czy Fuxu. To samo można by powiedzieć o dowolnej postaci z TEKKENa. Tak, nawet Yoshimitsu. A Jin jest moim zdaniem wspaniałą postacią, która przy dłuższych praktykach, sterowana przez doświadczonego Gracza potrafi zachwycać stylem i skutecznością. A co z Xiao? Ten, kto widział filmy z jednego z japońskich turniejów (dostępne na Necie), wie o czym mówię. Ling jest przecież o wiele łatwiejsza w opanowaniu niż Kazama. Ale ta baba, więc zrozumiałe, że Kali wolał sobie pojeździć po Jinie i Steve'ie. I nie piszcie głupot, bo to od Gracza, a nie postaci zależy czy gra jest tania czy nie. Więcej obiektywizmu, Kali. Bo ja z tego, co napisałeś o tanim grze, wywnioskowałam tylko tyle, że faceci faktycznie faworyzują kobiece persony. [...]"

Jun, e-mail



Ekhem.. Nie wiem, czy jeszcze wszyscy tego nie zauważyli, ale w skład ekipy tworzącej "Kącik..." wszedł już jakiś czas temu Mashter, jaka osoba zajmująca się przede wszystkim tematyką TEKKEN 4. Niniejszym odnoszę się do opinii Mashtera, a ja nie będę ponosił konsekwencji wyrażanych przez niego opinii - BROŃ BOŻE (tylko nie Mashter!;) Moja droga: ta, że faceci faworyzują kobiece persony, to prawda oczywista i wiele nie mamy zamiaru się z tym kryć. Nawet jeżeli niejeden raz zdarzyła nam się zwyzywać Christie, Xiaoyu czy "Paj Czan" od najgorszych szmat i zwyrodniałych. Niemniej jednak pod słowami Mashtera podpisuję się obiema rękami (za wyjątkiem tego, że w VF4 E to nie Lau i Kage, ale Lei-Fei jest "dla mość czip karakter") - też uznaję Jina i Steve'a za najbardziej tanie postacie. Owszem, "tanias" i "kapuściarstwo" nie wynikają bezpośrednio z postaci, lecz gry osoby, która nimi steruje, ale te dwie postacie wykazują zdecydowanie największe predyspozycje w tym kierunku. I nie ma co dywagować nad tym, że tymi zawodnikami można piękne grać, skoro wszystko wychodzi na turniejach - a na nich ta właśnie bazowała opinia Mashtera. Christie - a zwłaszcza Xiaoyu wymagają nieco więcej finezji w prowadzeniu.

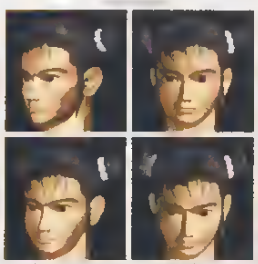
"[...] Pisze tego listu świeża po przeczytaniu nowego PE!! Doszłem do wniosku, że w Polsce coraz więcej osób "gra tania"!! Oponowują 2,3 osoby i nostąpje nawałnicą da usranej śmierci!! Jak tak dalej pójdzie to wszyscy będą "tanio grać"!! Ale pomyślałem co znaczy termin "tanie granie"?? Termin ten istnieje od początku bijatyk oznacza on granie 2,3 zagraniami i walenia ich naprzemiane. Termin ten najczęściej odnosi się do lamerów. Wysterczy przeanalizować wszelkie turnieje i co często pojawiają się "tani gracze" i zkażdym jest ich coraz więcej. I jaka z tego wniosek ano taki TANIE GRANIE JEST CORAZ POPULARNIEJSZE W POLSCE [...]"

SilverHairedDevil, e-mail



Nic dodać, nic ująć. Można tylko nadmienić, że dotyczy to nie tylko Polski. Na turniejach liczy się przede wszystkim SKUTECZNOŚĆ. Zwycięzców nie osądza nikt (na, nie licząc słynnego zwyczaju Mecenasa z Kaczą w finale pamiętnego turnieju w Katowicach, kiedy to do głośnego i dobitnego osądzania zabrali się wszyscy jak jeden mąż - włącznie z osobami postronnymi). Efektowne granie jedynie może Cię nabiliłowac w oczach innych. A to czy walisz wygrac w pięknym stylu, czy też po lmiu najmniejszego aparu, to tylko i wyłącznie Twoja działka. Tutaj przede wszystkim chodzi o jedno: pokonać przeciwnika. A jeżeli przeciwnik gra maksymalnie kapuściarska, to pokonanie go sprawi Ci jeszcze większą przyjemność. Poza tym po zwycięstwie będziesz mógł z czystym sercem powiedzieć, co o nim sądzisz i jakie macie plany z kumplami wobec jego matka. Co innego wygrać tanio, a co innego wygrać z tanio grającym Graczem.

GRATKA DLA KOLEKCJONERÓW I MIŁOŚNIKÓW SERII TEKKEN



■ Tak oto we wczesnych założeniach miała wyglądać... nie, nie Xiaoyu, lecz Jun



W Japonii pojawiła się właśnie książka pt. "Tekken Chronicle", która z pewnością będzie stanowić łakomy kąsek dla wszelkich kolekcjonerów gadżetów i miłośników serii TEKKEN. W sumie jest to nie tyle książka, co przede wszystkim album, który ma 128 stron wypełnia masa wszelkich obrazków, artów, projektów wyglądu postaci i grafik poświęconych tej znakomitej serii. Znaleźć w niej można m.in. tak atrakcyjne rzeczy, jak projekty wyglądu postaci, czy też wczesne, trójwymiarowe modele postaci - w tym i zawodników, którzy ostatecznie nigdy nie wystąpili w żadnej z gier komputerowych. Są to przede wszystkim oficjalne materiały NAMCO, ale całość zdobią też arty autorstwa słynnego artysty - Nagano Mamoru, który jest wielkim fanem gier tego japońskiego giganta. Oprócz wszelkich grafik "Tekken Chronicle" zawiera także wywiady z twórcami tej serii i artystami, którzy włożyli swój udział w opracowanie postaci i plansz, a także wszelkie historie turniejów i dokładne profile zawodników. Sądzę, że warto się tym dziełem zainteresować - odsyłam Was nie wszelakie aukcje internetowe.

TEKKEN 4 - JAK GRAĆ ZEBY WYGRAĆ TURNIEJ (CZ. 5)



Bryan Fury

Cyborg od czasów TTT przeszedł olbrzymią metamorfozę. Przede wszystkim znowu stał się bezwzględną maszyną do zabijania, jak to było w T3. Dobra siła, niezła szybkość ostra juggle, nic tylko grać. Jak większość zawodników w T4, tak i Bryan nie posiada wielu ciosów z dystansu. Jedynym w miarę sensownym zagraniem z tej odległości jest t+4, bo jeżeli przeciwnik zablokuje to nie jest w stanie niczym Cię ukarać (cios ten jest w miarę szybki i ma porządny priorytet). Z pół-dystansu Bryan dysponuje kilkoma naprawdę niezłymi uderzeniami: p,p+4_p,p+2 (szkoda tylko, że pod obydwoma można się schylić) P,p+4 zanim dosięgnie twarzy przeciwnika wyprowadza automatyczny unik dlatego też radzę Ci tego odpowiednio nadużywać (jak trafisz na blok to masz 8 klatek straty, ale Twój oponent zostaje w pozycji kucnięcie, dlatego co najwyżej może udarzyć Cię dolnym punchem). T,t+1 jest wolne i dosyć łatwo go uniknąć, jeśli jednak trafi chociaż na gardę wroga, to mesz 3 klatki przewagi i np. w sekwencji 1,2,1,2_4 (najlepiej rób tylko trzy pierwsze uderzenia) nie da się wciąć, a jeżeli przeciwnik gra postacią z 10-klatkowym punchem, to nawet 4,3,4 (używaj tylko pierwszych dwóch kopnięć) jest nieprzerywalne. T+2 1,2, - seril tej nie polecam używać, ponieważ jest wolna, a w dodatku jest znacznie osłabione w stosunku do poprzednich części. Chociaż jeśli jesteś pewny, że pierwszy cios siądzie na CH (można być tego pewnym?), to nawet od czasu od czasu możesz zaryzykować, a jeśli już trafisz to od razu uderzaj drugim, a po tym d+2 d/p+3 (nic nie bierze więcej). Na przeciwnika, który non stop atakuje odbrze dziełą 1+2 - przy tym ciosie Bryan odchyla się to tyłu unikając większości gówych ciosów. WS+2 (zeby nabić trzeba przytrzymać t+2 lub p+2) można także uzyskać wykonując d,d/p,p+2 d d/t tN2 (bardzo szybko) jest bardzo dobre ponieważ przechodzi pod ciosami na high. Bryan w T4 otrzymał w prezencie dodatkową serię, wykonuje się ją taunt (1+3+4) i w momencie uderzenie kolanem stukaj 1+4 - nie wydarzy się nic nadzwyczajnego, jednak będziesz mógł przez kilka sekund wyprowadzić tę oto kombinację: p+2,1 4,2,1,4,2 (można mashować). P+1 jeśli trafi przeciwnika na CH to daje 12 klatek przewagi i np. siedzi 2,1,2 (szybki podbieg i d+4) lub 4,3. Teunt także nie należy do słabych, czy bezuzytecznych kombinacji, ponieważ jeśli trafi (w jakikolwiek sposób) to na gwarancie siedzi p+2 1,4_4,3_p,p+2 - da się wcisnąć także WS+1 (wykonując trochę inaczej bo d,d,t tN1 super szybko!), ale to już wyższa szkoła sterowania cyborgiem. Z bliska dobrze działają d/p+1,2_d/p+2_d+2. Nadużywać radzę SS+3+4, nie dość, że omija większość ciosów, zadaje konkretny damage, a w dodatku jak trafi daje jeszcze przewagę (6 klatek) i można dowolł ładować nawet 4,3 lub 3 2 1,d+4. Fantastycznym zagraniem jest także d+3+4 bierze 16 damage, jest szybkie i udarza na low. Przykładowe customy: d/p+1,2, d+4 1 4 3,3_SS+3+4, 1 4,3, d+1 d+4_p+2,1, 1,2, 1,4. Po WS+1 zawsze siedzi d+2,1d+2 szybkie podejście i d/p+3. Po g/p+4 zawsze siedzi d+2, d/p+3. Po d/p+3 (nie polecam używać) możesz spokojnie stukać SS d+2,1,d+2, d/p+3. Po t,t+1 siedzi to samo co po g/p+4. Po WS+2 (p+2) używej d+2, d+2, podejście d/p+3. Jeżeli trafisz WS+3 na CH to momentalnie wykonaj WS+1 + juggle. Po zwalniu oponenta na ścianę z małej odległości zawsze siedzi 1,4 - kombinacja ta daje przy ścianie jeszcze dodatkowo 2 klatki przewagi, dlatego możesz od razu zrobić np. d+1 i znowu przepchnięcie lub d/p+1 1,1 1,2. Po przepchnięciu przeciwnika na mur z większej odległości używaj p,p+2, SS d+2, d/p3 lub p+2,1,4 d/p+3. Po zbiciu dolnym zawsze siedzi t+4, d+2, podejście d/p+3. Nie zapominaj także o zbiciu na pięści t+1+2 i później 2 (nawalaj t+1+2 to wystarczy). Kiedy przeciwnik wstaje "sprężynką" uderzaj p,p+2



Eddy Gorde/Christie Montiero

"Brazylijski mściciel z Brazylii" chce pomścić odebranie powodów do zemsty i właśnie dlatego pojawia się na czwartej edycji turnieju "Króla żelaznej pięści". Nie bez powodów wymieniłem Eddy'ego jako pierwszego, ponieważ ma dłuższe nogi i ręce od swojej dziewczyny - Christie (za to Montiero ma większy współczynnik delikatności:). Małpa to chyba najgroźniejsza postać z dystansu ze wszystkich dostępnych w T4. Zdecydowanie najlepszym ciosem z tej odległości (i w ogóle najlepszym) jest Martello (d,d/p p+3) - fenomenalny zasięg i bardzo dobry priorytet oraz niesamowity damage, który można uzyskać po zadaniu tegoż ciosu czynią go nieodzownym elementem strategii każdego grającego Brazylijczykiem. SS+3 to podcinka z bardzo dużej odległości, która idealnie pozwala skrócić dystans pomiędzy Tobą a przeciwnikiem. Gdy przytrzymasz d znajdziesz się w pozycji Negative (N) - eło u adepta capoeiry otwiera furtkę na masę różnych zagrań 4~3 (podcinka która ustawie Cię w pozycji Hand stand), 3~4 (wybitka)_2_3+4 (cios dobijający leżącego przeciwnika)_1,3 (jak siądzie 1, to 3 jest na gwarancie). Niezle spisuje się także p,p+3, który może nie jest demonem prędkości, ale ma duży zasięg i zawsze można przejść prawie bezkarnie (tutaj znowu rządzi Jin, który ma d+3+4) do pozycji N. W pół-dystansie Eddy także ma sporo od zaoferowania. SS+4 pomimo tego, iż trwa 25 klatek, jest nieprawdopodobnie skuteczne! Nie polecam kontynuować poprzez wciśnięcie 3, ponieważ jest to strasznie widoczne, a kiedy przeciwnik zablokuje, może Cię ukarać dowolnym (oczywiście prócz bloków). SS+2 - niszły cios z uniku, który w dodatku jak trafi na CH, wybija w powietrze (na blok daje tylko 2 klatki straty). D,d/p,p+1,3 (można także wykonywać z WS) jest bardzo szybkie, posiada wysoki priorytet (wcine się praktycznie we wszystko) i jak trafi na CH, to obydwa ciosy są gwarantowane (juggle starter). T+4 jest dobre, pod warunkiem że wykonujesz to z uniku w prawo, wtedy omija 91% ciosów i jeszcze zazwyczaj siada na CH - w takim przypadku od razu stukaj d+3+4, 1 4 4,+4, d+3 d/p+3+4 to kolejny w miarę szybki juggle starter, który po trafieniu na gardę oponenta jest absolutnie bezkarny (powykonaniu od razu przytrzymaj d) - znajdziesz się wprawdzie w pozycji kucającej, ale to przecież żadne osłabienie. W defensywie warto od czasu do czasu używać g/t+1+2, jednak najbardziej "odchylającym się" ciosem podczas uderzenia jest d/t+1+2. W obronie także dobrze spisuje się t+3,p, choć jeśli trafisz na blok przeciwnika, to możesz zostać srogo ukarany. T+1+2 warto używać choćby zamiast tragicznego u Edka 1,2 (4 klatki straty na bloku) - daje on przewagę (na gardzie wroga) jednej klatki, natomiast gdy trafi na CH otrzymasz 10 frame'ów ze dermo i możesz spokojnie uderzać p+1 2_t+3 p (e to całkiem dosyć luźne gwarantyl). D+3~4 to szybki cios nie low, który potrafi zaskoczyć niejednego doświadczonego tekkenowego turtla - nie mówiąc już o tym, że jak trafi, to daje 5 klatek przewagi i pozostawia przeciwnika w pozycji kucającej. Jednym z najlepszych zagrań na low jest d+3, przechodzi on pod wszystkimi ciosami zadawanymi na high, a nawet pod niektórymi na mid (także pod "trzaman pleskimi" Jina:). Absolutnym liderem w klasyfikacji ciosów "nadgryzających" - w dodatku na low - jest FC d/p+4, jest całkowicie bezkarny po zadaniu go na blok oponenta, natomiast gdy trafi daje jedną klatkę przewagi. Z Eddym jest odsyć ciężko jeśli chodzi o jakieś wyszukane customy, ponieważ większość da się przerwać (przeważnie "najgłupszymi ciosami"), choć oczywiście są też i takie ciosy, która zadawane od razu po sobie są nieprzerywalne i w dodatku dają przewagę w dalszym przeprowadzaniu ataków. Po d d/p,p+3 zawsze siedzi t+1+2 t+4 4,3+4, d+3. Po 3~4 siedzi 1,4 4,3+4, d+3. Po d/p+3+4 zawsze stukaj 1 2,4,4. Po CH SS+2 uderzaj t+4,4,3+4, d+3. Po CH WS+2_d d/p p+2 zawsze ładuj t+4 4,3+4 d+3. Po CH WS+1,3_d d/p,p+1,3 nawalaj 1 4,4,3+4, d+3. Po zwaleniu oponenta na ścianę z małej odległości zawsze siedzi 1,2_t+3,p - polecam 1,2, ponieważ w dalszym ciągu masz przewagę przy ścianie i np. możesz drugi raz użyć przepchnięcia lub jeko cios wymienny d/p+2, a po nim t+3+4. Po przepchnięciu przeciwnika na mur z większej odległości używaj d/p+2 i kontynuuj jak powyżej. W momencie w którym przeciwnik ociera się plecami o ścianę opłaca się także momentalnie przejść od pozycji N i odpalić 4~3 d+3+4 d+4, 3+4 oczywiście jest jeszcza wariant na mid 3~4 - niestety przy ścianie po tej wybitce gwarantowane jest jedynie mamo 1,2 lub t+3,p. Po zbiciu dolnym zawsze siedzi d/p+3+4 + juggle. Jeśli przeciwnik wstaje 'sprężynką" uderzaj d,d/p,p+3 + juggle. Pamiętaj także, że jeśli grasz przeciwko Paulowi lub Heńkowi musisz praktycznie całkowicie wykluczyć ze swojego arsenału jakąkolwiek zmianę pozycji (d+1 strasznie odli(.

Ahe co do tego poradnika, to jest on w 100% sprawdzony, testerem był Boskon (choćby ne kilku ostatnich turniejach) □

Eddy Gorde/Christie Montiero juggles

d,d/p,p+3, t+2, 1,2,4,4
d,d/p,p+3, 2, 2, 1,2,4,4
d/p+3+4, 1 1, 1,2,4,4
d,d/p,p+3, 1, 1, d,d/p,p+1,3, 3
SS d/p+2, d,d/p,p+3, t+1+2, g/p+3+4, 1,2,4,4
w plecy d/p+2, 1,2, 1,2,4,4
CH,d/p,p+2, d,d/p,p+2, 1,2,4,4
d/t+3 CH4, p+4,3+4,2, t+1+2, 1,2,4,4
3~4, 2, t+1+2, 1,3
N 1,CH4 d,d/p,p+3, t+1+2, g/p+3+4, t+3,p

Ling Xiaoyu juggles

CH SS+4, FC d/p+2, BP 2, 2, 1
CH g/p+4, d+2, CC+1, 1, p p+1+2,1+2
WS+2 (opóźnione), BP 2, 2,1, 1,d+2,1+2
WS+2 (opóźnione) 1, 1, 1,2,1
Na kucających 4,3, d+2, CC+1,2, p,p+2,1
AOP g/pN (podczas opadania) 3, WS+2, 2,1, 1 d+2,1+2
AOP d+1+2, 4 3, d+1, CC+1,d+2,1+2
AOP d+1+2, 4,3, WS+2, 2,1, p p+1+2,1+2
WS+2 (opóźnione) WS+2 BP 2, 2,1, p,p+1+2,1+2
CH 4 1,d+2, 1,2, p,p+2,1

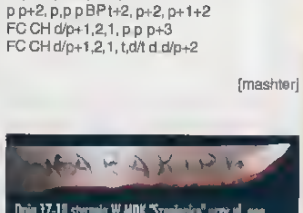
Steve Fox juggles

p+3 2, SS 1, 1, 1, 1 1, 1, p,p+2
2,1,2 d/p+1,2,1, 1, 1, d/p+1+2
t+3,2 d/p+1,2,1, FS 1, p+2
CH 3,1 FS 1, 1, 1 1,1,2
CH d/p+1 2,1, p+3,1+2,1,2,1,2,1 2,1,2,1
P+3,2, 1, 1, 1, 1, 1, 2,1,2
P+3,2, FS 1, 1, 1, p+2
2,1,2, 1, 1 1, 1 3,+4,2
na kucającego WS+2, 1, 1, 1, 1, t+1+2,2
CH 3+4,2, d/p+1,2,1, 1, 1, 1, p,p+2

Kuma/Panda juggles

p,p+2, g/pN4, p+2, p+1+2
G/p+4, p+1 p+2, p+1+2
p p+2, p,p p BP t+2, p+2, p+1+2
FC CH d/p+1,2,1, p p p+3
FC CH d/p+1,2,1, t,d/t d,d/p+2

[mashter]



Dnia 17-18 stycznia W MDK "Szopienice" przy ul. gen. J. Hallera 28 w Katowicach-Szopienicach odbędzie się kolejna Mangi i Anime "Haruka", na konwencie tym rozegrane zostaną Oficjalne Mistrzostwa Śląska w następujących grach: Tekken Tag, Pro Evolution Soccer oraz Dance Dance Revolution. Patronem Medialnym turnieju oraz sali konwentowej jest radiostacja PSX Extreme. Na zwycięzców czekają atrakcyjne nagrody i tytuł Mistrza Śląska.

Zapisy na turnieje przyjmuje Dorota pod numerem telefonu: 0609 804 077 (nie odpowiada na SMS) lub pod adresem e-mail: dorota@garnen.prv.pl

VIRTUA FIGHTER QUEST







O słynnym VIRTUA FIGHTER QUEST, czyli niespodziance z okazji 10 rocznicy serii, grze łączącej w sobie elementy RPG i bijatyki, można było już przeczytać na łamach "Kącika". Teraz jednak zostały ujawnione pierwsze konkretne rzeczy dotyczące tego projektu. Gra ma się ukazać tak na GameCube'a, jak i PlayStation 2 latem 2004 roku w Japonii, pod zdecydowanie niepzeciętnie długą nazwą VIRTUA FIGHTER CYBER GENERATION: AMBITION OF THE JUDGEMENT SIX. Rzeczywiście, nie będzie to klasyczne bijatyka "1 on 1", lecz gra action-RPG, słowo action przekłada się nie tylko na elementy mordobicia, jakie oczywiscie będą cechowały ten produkt. Zacznijmy może od tego, że głównymi bohaterami będą... czternastoletni łowca skarbów, czy raczej hacker - chłopiec o imieniu Sei oraz piętnastoletnia dziewczynka - Touka. O Boże... Po takiej informacji z pewnością niejednemu miłośnikowi serii ręce opadły a z ust wyrwał się głośny jęk rozczarowania. To chyba nie jest to, czego się spodziewaliśmy. Niemniej jednak za produkcję odpowiada AM2, co jest gwarancją jakości, więc mimo wszystko warto przyjrzeć się co też ten wybryk natury będzie z sobą nosił. Fabuła przedstawia przyszłość i latające miasto "Acropolis", skłądające się z siedmiu wysp. Nie jest to jednak jedyne pole akcji, gdyż zamieszkująca to miasto ludność stworzyła wirtualny świat 'Nexus" który można przyrównać do swego rodzaju "Matrixa". Rozrósł się on do potężnych rozmiarów i niektóre z jego fragmentów kodu zaczęły ginąć. I tutaj pojawiają się nasi bohaterowie, którzy zajmują się wyszukiwaniem takich właśnie zaginionych fragmentów kodu. Na własne nieszczęście są oni świadkami rzeczy, których nie powinni zobaczyć, przez co narażają się znanej z tabuły seni VIRTUA FIGHTER złej organizacji odpowiedzialnej za stworzenie Dural - J6 (Judgement Six), na czele której stoi sześciu bossów o bardzo wymownych nazwach: Judgement Tha Devil, Wheel of Fortune, The Moon, The Tower oraz Death. Nasi bohaterowie będą więc starali się zdobyć tzw. "Virtua Souls", czyli zapiski danych dotyczące walk i legendarnych wojowników i tutaj wreszcie mamy wyraźny ukłon w stronę właściwej VIRTUA FIGHTER - chyba nie trzeba wyjaśniać, kim są owi legendarni wojownicy. Jak na razie wiadomo, że w VF CYBER GENERATION AOTJS pojawią się takie postacie, jak Akira, Lau, Wolf, Jeffry, Shun, Vanessa, Sarah oraz Jacky. Nie wiadomo, czy będą one grywalne, ale pewne jest jedno: Sei i Touka, dzięki zdobywaniu "Virtua Souls" będą mogli wykonywać około 50 zegrań (ciosy, rzuty), którymi dysponowali zawodnicy z VF - m.in. Giant Swing Wolfa, SPoDe Akiry czy też charakterystyczne salto Jacky ego i Sarah. Walki będą przypominać raczej chodzone mordobicie, gdyż nasi podopieczni będą bili się przeważnie z większą liczbą przeciwników naraz. Oprócz tego będzie też sporo skakania i wykorzystywanie specjalnej "linki plazmowej", za pomocą której będzie można wciągać się na np. dachy budynków, będzie można też wykorzystywać ją do walki, tworząc potężne kombinacje i combosy. Oczywiście postacie będą się rozwijać (punkty doświadczenia + kilka parametrów opisujących nasze zdolności) a także nabywać specjalne upgrade'y za zdobytą mamonę. Hmmm... Nie powiem, SEGA wycięła tutaj niezły numer, ale mimo wszystko sądzę, że będzie warto zainteresować się tą pozycją.

TELEXTREME

Oto nowe zadanie konkursowe

JAKĄ NAZWĘ NOSI DURAL W VIRTUA FIGHTER 4 W TRYBIE "KUMITE"?

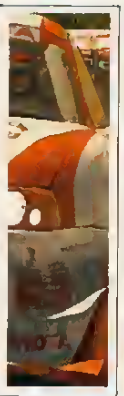
Zasady takie jak zwykle liczą się tylko odpowiedzi podawane w trakcie rozmowy telefonicznej, SMS-y nie są brane pod uwagę. Wygrywają trzy pierwsze osoby, które podadzą prawidłową odpowiedz. Nagrodami są rozne upominki: Memory Cardy, kable RGB, breloczki itp. Odpowiedzi mozno udzielać dnia 03.01.2004 r. pod numerem **0501 391 911** od godziny 21:00. TIP: czas = rowno z początkiem serwisu informacyjnego w TV4. Wczesniej telefon będzie wyłączony, albo nie odbierany; telefon zostanie wyłączony po rozwiązaniu konkursu.

Odpowiedz na pytanie z TE#76: tak, konkretne postacie z seni MK doczekały się swych własnych gier. Były to MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB ZERO (oczywiscie Sub Zero) oraz MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES (Jax i Sonya). Prawidłowo na to pytanie odpowiedzieli: Tomasz Pawłowski, Łukasz Sak oraz Mateusz Pudlis. Gratulujemy!

Kącik WYŚCIGOWY 57



Kolejny rok minął, jak pospieszny pociąg stację na Chebziu. Duzo się wydarzyło i zmieniło zarówno w moim, jak i na pewno w Waszym zyciu. Na dobre czy na złe...? Pewien jestem tego, ze wspólnie odwalilismy kawał dobrej roboty, przez co nasz "Kącik..." nadal istnieje, rozwija się i będzie trwał. Gratuluję wszystkim osobom, którym udało się zaistnieć na listach wyników, w Teleextreme, gratuluję również tym, którzy w turniejach "siedzieli" na pudle i pokazali szkołę doskonałej jazdy. Wszystkim Czytelnikom PSX EXTREME życzę Wesołych Świąt i Szczęśliwego Nowego Roku!



KONTAKT: gamera@go2.pl; tel. dom (0-prefiks-32) 244 15 52, tel. kom. 0603 564-172, listy na adres: Mirosław Grabe ul. Poderewskiego 1b/22 41-710 Ruda Śląska 10

Mercedes CL600

opracował Gustaw Marek z Dpala



Mercedes-Benz jest najstarszym producentem samochodów na świecie, znanym z doskonałych technicznie, niezawodnych i luksusowych aut. Karl Benz w 1883 roku założył własną firmę Benz & Cie, a w roku 1885 zaobiutował pierwszy, 3 kołowy pojazd spalinowy "Benz Patent Motorwagen", który został pokazany publicznie rok poźniej. Motoseryjna produkcje zaczęto się w 1887 roku. Rownolegle Gottlieb Daimler założył w 1882 roku własną firmę, w 1885 roku zbudował pierwszy motocykl, a rok pózniej pokazał 4-kołowy samochód spalinowy. Daimler-Motorkutsche". Po następnych prototypach, w 1890 roku rozpoczęto się motoseryjna produkcja. W roku 1901 zmieniono markę handlową na Mercedes. W 1926 roku firmy Daimler i Benz połączyły się. Powstał koncern Daimler-Benz AG, a samochody są sprzedawane pod marką Mercedes-Benz. W maju 1998 roku Daimler-Benz podpisał umowę z Chryslerem o połączeniu się i utworzeniu koncernu Daimler-Chrysler AG, który ofiqcinie powstał 17 listopada 1998 roku. Samochody Mercedes-Benz produkowane są w: Niemczech, Meszpoini, Austrii, USA, RPA, Indiach i Brazylii. Montaz odbywa się w: Polsce, Meksyku, Egipcie, Malezji, Wietnamie, Tajlandii, Indonezji, Australii, Grecji i na Filipinach.

Jednym z dzieci Mercedesa jest model CL. Jego podwojne reflektory mogą nieco mylnie wskazywać (tylko w widoku z przodu), ze mamy do czynienia z modelem E lub CLK. W rzeczywistości jest to obecnie najdroższy samochód w stajni Mercedesa. Doskonale zaprojektowane nadwozie odznacza się niskim współczynnikiem oporu powietrza, posiada takze niebywałą klasę i elegancję. Wnętrze tego pojazdu jest na wskros luksusowe: skórzana tapicerka oraz pełny pakiet elektronicznych urządzeń wspomagających jazdę znajduje się w wyposazeniu standardowym. Zajęcie miejsca za kierownicą to niebywała nobilitacja, dająca również niebywała satysfakcję z faktu jego posiadania. Do dyspozycji mamy rote 367KM, które są przenoszone na tylną oś za pomocą automatycznej, pięciobiegowej przekładni, którą mozno sterować również w sposób sekwencyjny. Jest to pierwszy samochod na świecie w którym zastosowano seryjnie system stabilizacji ABC, dzięki któremu auto praktycznie nie przechyla się w żadną stronę podczas gwałtownych manewrów. Na wystawie w Genewie, w marcu 1999 roku miał swą premierę Mercedes klasy CL, zalirzany do grupy najdroższych i najbardziej luksusowych pojazdów na świecie. Jest to duzy pojazd z wyjątkowo ekskluzywnym wyposazeniem, zawierający cały pakiet nowoczesnych rozwiązań technicznych. Bazą konstrukcyjną tego najdroższego z Mercedesów była limuzyna klasy S, z której pochodzi skrócona płyta podłogowa, układ napędowy oraz wszystkie systemy elektroniczne, którymi pojazd ten jest naszpikowany. Do seryjnego wyposazenia należy między innymi układ elektronicznej regulacji zawieszenia, który samoczynnie dobiera jego charakterystykę w zaleznosci od nierownosci terenu i sposobu jazdy. Styl urządzenia wnętrza przyjęty został z limuzyny, przy czym standardowymi wykładzinami jest naturalna skóra oraz szlachetne gatunki drewna. Do napędu ekskluzywnego Mercedesa przewidziano do wyboru dwie jednostki napędowe: silnik V8-5.0 l o mocy 306KM oraz całkowicie nowy silnik V12 o objętosci 5,8 l i mocy 367KM.

Zawieszenia:
Sprung Rate 5/4
Ride Height 110/110
Damper Bound 7/7
Damper Rebound 7/7
Camber Angle 2,0/1,0
Toe Angle 0,0/0,0
Stabilizers 3/3

Hamulce:
Brake Balance 9/9

Skrzynia biegów:
Limited-slip Initial Torque 30
Limited-slip Accel 60
Limited-slip Decel 40

1	3,529
2	2,415
3	1,833
4	1,476
5	1,182
6	0,993
F	2,880

Auto Setting:
Level 32

ASM 10
TCS- 5

KRZYŻÓWKA WYŚCIGOWA
ROZWIĄZANIE Z POPRZEDNIEGO NUMERU

Rozwiązanie krzyżówki z poprzedniego numeru PE, które miało się ukazać po prawidłowym wypełnieniu pól, to "Marcus Gronholm". Zegarek pojechał juz do Marcina Wójtowicza ze Szczecina, któremu gratuluję.

Ponizej, na prośbę wielu Czytelników, podaję prawidłowe odpowiedzi do krzyżówki z poprzedniego numeru (wielkie litery to rozwiązanie):

Moment - obrotowy, odpowiada za dynamikę pojazdu
mAzda - firma produkująca samochody z silnikiem Wankla
raIIeRt - firma odpowiadająca z tuning samochodów Mitsubishi
ręCzny - hamulec pomocny przy pokonywaniu ciasnych zakrętów
cUsco - Impreza - jedyna wersja Imprezy dysponująca napędem na tylną oś (do wygrania w GT2)
powerSlide - kontrolowany poślizg wykonany przy użyciu gazu, a takze tytuł gry dostępnej m.in. na C64
hunGaroring - tor F1 znajdujący się państwie postkomunistycznym
piRelli - włoskie opony, na których jeździ team Subaru
hOlowczyc - wywiad z nim znajduje się w PORADNIKu
Nitro - "magiczne" doładowanie, w ROAD RASH trzeba było przycisnąć 2x gaz, aby je aktywować
cluTH - sprzęgło w j. angielskim
zapIOn - jest odcinany aby silnik nie uzyskiwał zbyt wysokich obrotów
indianepoLis - tor na którym rozgrywane jest GP USA
Mercedes - pojazd tej marki pofrunął na torze LeMans

AUTOR: WYSCIGOWE FORUM DYSKUSYJNE

GAMERA
Site Admin



Dołączył: 03.03.2003
Skąd: Ruda Śląska

Wysłany: 10.11.2003 10:08

TEMATY DO DYSKUSJI:

"Najgorsza gra wyscigowa w ktorą miałes okazję zagrać?"
"Licencje w GRAN TURISMO - konieczność czy niepotrzebny dodatek?"
"Najlepsza fura jaka pojawiła się w wyscigach (i dlaczego własnie ona)?"
"Jakie gatunki wyścigów preferujesz i dlaczego (jesli tak sądzisz) są one lepsze od innych wyscigów (np. NASCAR, WRC, F1 itp.)
"Kącik wyscigowy - czy podoba Ci się obecna forma przekazywania w nim informacji - czego jest w nim za duzo, a czego za mało?"
"Nie mając żadnej z konsol dostępnych na rynku, jakie wyścigi zawzięłyby o ewentualnym zakupie jednej z maszyn grających i dlaczego właśnie te, a nie inne?"
▶ "COLIN 4 - jak sądzisz, czy naprawił błędy poprzedniej części?"
"Co oczekujesz po GRAN TURISMO 4 oglądając materiały z mediów?"

profil | pw | email | www

COLIN 4 - czy naprawił błędy poprzedniej części?

Wysłany: 05.09.2003 14:40

(...) Oczywiście! Naprawił i jednocześnie poprawił do tego stopnia, ze wszystkie dostępne na rynku rajdówki idą w odstawkę. Trzeca część CMR była chyba najgorszą z serii, niestety. Dziwny model jazdy, słaba grafika - to tylko niektóre mankamenty. Na szczęście nowy COLIN posiada wszystko to, co najlepsze (najbardziej dopracowany model jazdy, jaki w historii gier WRC można było podziwiać!) COLIN 04 jest dla mnie najlepszą grą wyscigową, jaka ukazała się na rynku (chodzi tu nie tylko o temat wyścigów pokroju WRC!), ale nie ukrywam, ze minimalne błędy są widoczne. Np. niezniszczalne znaki drogowe (...)

Sojer, Katowice

(...) Podzielę moje spostrzeżenia na plusy i minusy:
PLUSY
-poprawiona fizyka modeli jazdy (po obrotu znajduje się teraz w 4 pkt., w każdym kole - i to czuć, auto zachowuje się realistycznie na każdej nawierzchni),
-przyczepnosc - wydłużona droga hamowania,
- zniszczenie: podział na 3 stopnie zniszczeń, na najwyższym (Extreme) każde mocniejsze uderzenie praktycznie eliminuje z dalszej jazdy,
- podział na klasy: mozna brac udział w rajdach klasy S1600 (2WD), WRC (4WD), B grupa (potwory z lat 80.)
- ustawienia: nie za wiele, ale jak na grę rajdową to spoko, duza rozmaica w prowadzeniu przy zmianach ustawień i wreszcie przed każdym rajdem można cos pozmieniać,
- naprawa samemu się decydują, co ma być naprawione
- poprawa grafiki i audio - kosmetyczne zmiany w grafice (bump-mapping), dzwięki fur tez wydają mi się lepsze niż w "trójce"
MINUSY
W sumie te same, co w "trójce", czyli
- brak licencji na fury, brak sponsorów, fury są z roznych sezonów (np. 206 to max z roku 2000, bo jest 5-biegowa skrzynia)
- poziom trudnosci: jak dla mnie za niski, na Expercie odsadzam konsole po całym rajdzie na ponad minutę (wyjątek Japonia i UK, gdzie Inę się z nią na sekundy)
- ilosc tras!!! 6 OS-ów i 8 państw to zdecydowanie za mało, jak na grę rajdową. Pozo tym trasy są kopiami z poprzednich części (niektóre odwrocane)

W sumie jest to zdecydowanie lepsza gra niż "trójka", a gdyby doc fury, trasy i grafę z WRC2, model jazdy z COLINa, to by było mistrzostwo świata.) (...) Marcin Sobczyk, Radzionków

(..) Zoryzykuję stwierdzenie, ze CMR04 jest zdecydowanie najlepszą częścią z całej serii. Osobiscie nie miałem okazji zagrac, ale jako "speciator" mogę śmiało napisac, ze w koncu panowie z CODEMASTERS postarali się. Zapewne wyciągnęli wszelakie wnioski wypływające po baaaardzo chłodnym przyjęciu trzeciej części i poprawili to i tamta). Od razu w oczy rzucają się tekstury lepszej jakosci, chociaz zostosowana ten sam trik co w pozostałych częściach - im bliżej, tym gorzej, ale w tego typu grach akurat ten element jest najmniej znaczący. Modele samochodów prawie nic się nie zmieniły. Może to i dobrze, bo eksperymentowanie ze zwiększeniem ilosci poligonow mogło wpłynąc niekorzystnie na wynik koncowy. To tyle .. (...)

Dead Sea Salt

(...) COLIN 3 był moją częścią tej wspaniałej serii. Auta bez licencji, mimo ze w podobnych barwach, sterownośc nad samochodem mierna, a na dodatek całosc wołająca o pomstę do nieba. Na szczęście zaraz po 3. wyszła 4. część, która dla mnie jest prawowitym następcą części 2. Sterownosc o niebo lepsza niż w "trójce", grafika ciut lepsza (...) Jakuza, Krakow

(..) Zdecydowanie naprawił! Wszystkie te niepotrzebne udziwnienia zostały wyrzucone i przywrocona stary, dobry system znany z "dwójki" i "jedynki". Hail to the king! Pokłony dla developera, widac ze mają jeszcze pomysły i będą nas rozpieszczać takimi perełkami w przyszłosci! (...) Szczurek, Białystok

(..) "Czwórka" powinna być "trójką". Ja COLINa 3 uważam za straszną porażkę. (..)

Paweł Hascało

(..) Według mnie COLIN 4 naprawił wiele błędów "trójki". Jednym z nich, bardzo ważnym, jest plaster miodu. W czwartej części tej gry jest on kilka razy grubszy:) (..)

Szefisto

(...) "Czwórka" jak najbardziej bije na łeb i na szyję poprzednią część, jednak jeden aspekt z "trójki" jest dla mnie nie do pokonania. Model jazdy!!! W "czwórce" poszli na łatwiznę i nie da się tak wyczuc samochodu. Pozostałe aspekty, czy to grafika, czy cały Setting, są jak najbardziej za czwórką (..)

Grzegorz Lisek, Poznań

(..) Po wyjsau COLINa 4 dotarło do mnie, ze wypuszczenie "trójki" przez "Codekow" było zwykłym nabijaczem kasy. Takie praktyki stosowało i nadal stosuje EA, wraz ze swoimi "super" tworami sportowymi. Straciłem trochę do nich zaufanie, gdyż nabijac w butelkę się nie dam (..)

Marcin Piotrowski, Koszalin

profil | pw | email | www

NAJNOWSZE "DZIECKO"

Logitech



Wraz z premierą GT PROLOGUE pojawi się w sklepie nowa kierownica Logitecha: "Logitech GT FORCE Pro". Dodatkowo będzie mozna kupić specjalny kokpit "Sparco Racing Cockpit Pro FIGHTER", którego premiera wyznaczone jest na 22 grudnia, a który będzie mozna zamowować, aby jeszcze bardziej wczuć się w jazdę samochodem. Zapewne to drugie cudo nie trafi na polski rynek (aż się boję spytać o cenę).

CHECKPOINT



NAJLEPSZE CZASY STYCZNIA 04

BURNOUT 2

Time Attack:

Airport Terminal 3	0 33 577	Bartłomiej Kasperczak z Kołob
Airport Terminal 1&2	1 18 597	Bartłomiej Kasperczak z Kołob
Interstate Loop	1,00 105	Bartłomiej Kasperczak z Kołob
BB Interchange	2,12 979	Krzysztof Jankun z Bartoszyc
Palm Bay Heights	1,03 833	Damian Podgorski z Wolina
Palm Bay Marina	1 27 486	Bartłomiej Kasperczak z Kołob
Sunrise Valley Downtown	0 40 959	Krzysztof Jankun z Bartoszyc
Sunrise Valley Springs	1 06,045	Mateusz Durol z Wrocławia
Big Surf Grove	1,02 450	Nobert Nocinski z Bodzianowa
Big Surf Shores	1 37 599	Łukasz Rosa z Mochowa
Crystal Summit Punk	0 40 666	Dawid Dźwgoł z Wojkowic
Crystal Summit Lake	1 58 583	Krzysztof Jankun z Bartoszyc
Ocean Sprint	1,46,819	Krzysztof Jankun z Bartoszyc
Heartbreak Hills	1,40 102	Gustaw Kolbik z Płocka
Freeway Dash	1,57 183	Łukasz Rosa z Mochowa
Airport Terminal 3 (R)	0,33 522	Mateusz Durol z Wrocławia
Airport Terminal 1 & 2 (R)	1,19 046	Rafał Marzec z Chrzanowa
Interstate Loop (R)	1,00 199	Rafał Marzec z Chrzanowa
BB Interchange (R)	2,15 633	Łukasz Rosa z Mochowa
Palm Bay Heights (R)	1,04 499	Krzysztof Jankun z Bartoszyc
Palm Bay Marina (R)	1,27,633	Łukasz Rosa z Mochowa
Sunrise Valley Downtown (R)	0,41 014	Bartłomiej Kasperczak z Kołob
Sunrise Valley Springs (R)	1,05 245	Bartłomiej Kasperczak z Kołob
Big Surf Grove (R)	1 06 250	Rafał Marzec z Chrzanowa
Big Surf Shocus (R)	1,37 989	Łukasz Rosa z Mochowa
Crystal Summit Peak (R)	0,39 950	Dawid Dźwgoł z Wojkowic
Crystal Summit Lake (R)	1,58 683	Łukasz Rosa z Mochowa
Ocean Sprint (R)	1,42,420	Mateusz Durol z Wrocławia
Heartbreak Hills (R)	1,41 050	Łukasz Rosa z Mochowa
Freeway Dash (R)	1,59,416	Łukasz Rosa z Mochowa

Crash:

1)	79 852,453	Bartłomiej Kasperczak z Kołobrzegu
2)	83 796 144	Zbigmew Stacwa z Warszawy
3)	119 118 436	Jakub Jakubiec z Bielska Białej
4)	34 455,285	Bartłomiej Kasperczak z Kołobrzegu
5)	85 340 976	Zbigmew Stacwa z Warszawy
6)	121 781 576	Zbigniew Stacwa z Warszawy
7)	45 863 556	Bartłomiej Kasperczak z Kołobrzegu
8)	20 525 680	Emilian Lewicki z Cerkwicy
9)	108 985 016	Zbigniew Stacwa z Warszawy
10)	27 470 840	Zbigniew Stacwa z Warszawy
11)	36 269 448	Emilian Lewicki z Cerkwicy
12)	71,566 286	Bartłomiej Kasperczak z Kołobrzegu
13)	76 966 237	Gustaw Kolbik z Płocka
14)	29 760 678	Zbigniew Stacwa z Warszawy
15)	50 412,504	Zbigniew Stacwa z Warszawy

SPAIN
1) 3 34,55 Grzegorz Fiołkus ze Świdnicy
2) 3 46,68 Grzegorz Fiołkus ze Świdnicy
3) 3 35,15 Grzegorz Fiołkus ze Świdnicy
4) 3 49 26 Grzegorz Fiołkus ze Świdnicy
5) 3,45 38 Grzegorz Fiołkus ze Świdnicy
6) 3,47 61 Andrzej Borkon z Kępna

UK
1) 3,37 22 Grzegorz Fiołkus ze Świdnicy
2) 3 49 32 Grzegorz Fiołkus ze Świdnicy
3) 3 26 48 Grzegorz Fiołkus ze Świdnicy
4) 3,40 97 Andrzej Borkon z Kępna
5) 3,21 98 Dominik Napik z Ostrody
6) 3 41,87 Grzegorz Fiołkus ze Świdnicy
7) 1,52,02 Dominik Napik z Ostrody

GREECE
1) 3 36 56 Dominik Napik z Ostrody
2) 3 35 91 Grzegorz Fiołkus ze Świdnicy
3) 3 38 33 Grzegorz Fiołkus ze Świdnicy
4) 3 42 94 Grzegorz Fiołkus ze Świdnicy
5) 3 49 71 Dominik Napik z Ostrody
6) 3 18 46 Dominik Napik z Ostrody

USA
1) 3,10 58 Grzegorz Fiołkus ze Świdnicy
2) 3,47,26 Dominik Napik z Ostrody
3) 3 48 48 Andrzej Borkon z Kępna
4) 3 45 22 Andrzej Borkon z Kępna
5) 2 52 64 Dominik Napik z Ostrody
6) 4 11 94 Dominik Napik z Ostrody
7) 1 33 16 Andrzej Borkon z Kępna

JAPAN
1) 4 00 28 Dominik Napik z Ostrody
2) 4 06 34 Andrzej Borkon z Kępna
3) 4 18 56 Dominik Napik z Ostrody
4) 4 01,06 Grzegorz Fiołkus ze Świdnicy
5) 3 34 94 Grzegorz Fiołkus ze Świdnicy
6) 4,22,57 Grzegorz Fiołkus ze Świdnicy

SWEDEN
1) 3 10 48 Andrzej Borkon z Kępna
2) 3 12 67 Andrzej Borkon z Kępna
3) 4 00 97 Andrzej Borkon z Kępna
4) 2 40 29 Grzegorz Fiołkus ze Świdnicy
5) 3 25,62 Michał Nowakowski z Bydgoszczy
6) 2,56 31 Michał Nowakowski z Bydgoszczy
7) 2,12,83 Michał Nowakowski z Bydgoszczy

AUSTRALIA
1) 3 24 63 Dominik Napik z Ostrody
2) 3 37,12 Dominik Napik z Ostrody
3) 3 58 31 Dominik Napik z Ostrody
4) 4,22 67 Dominik Napik z Ostrody
5) 3,55,64 Dominik Napik z Ostrody
6) 3 32 94 Dominik Napik z Ostrody
7) 2,15,46 Michał Nowakowski z Bydgoszczy

FINLAND
1) 3 33 37 Dominik Napik z Ostrody
2) 3,06 49 Dominik Napik z Ostrody
3) 4,23,12 Dominik Napik z Ostrody
4) 4 01 10 Dominik Napik z Ostrody
5) 3,28 64 Grzegorz Fiołkus ze Świdnicy
6) 3 57,16 Grzegorz Fiołkus ze Świdnicy



FORMULA ONE 2003

Melbourne	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	Mateu[illegible]	[illegible] Wrocławia
3 Interlagos	[illegible]07	Mateusz Kilkawek z Wrocławia	
4 Imola	1 19 303	Bartłomiej Gruszka z Ciechocinka	
5 Barcelona	1 16 884	Grzegorz Łęcki z Opola	
6 A1 Ring	1 13 740	Bartłomiej Gruszka z Ciechocinka	
7 Monaco	1 11 435	Bartłomiej Gruszka z Ciechocinka	
8 Montreal	1 13.209	Bartłomiej Gruszka z Ciechocinka	
9 Nurburgring	1 29 757	Dominik Dębski z Susnowca	
10 Magny Cours	1 08 363	Grzegorz Łęcki z Opola	
11 Silverstone	1 21 315	Grzegorz Łęcki z Opole	
12 Hockenheim	1 17 403	Mateusz Kilkawek z Wrocławia	
13 Nungenoring	1 17 882	Mateusz Kilkawek z Wrocławia	
14 Monza	1 25 733	Mateusz Kilkawek z Wrocławia	
15 Indianapolis	1 10 341	Mateusz Kilkawek z Wrocławia	
16 Suzuka	1 35 695	Mateusz Kilkawek z Wrocławia	

"ZŁOTE MYŚLI" POSIADACZY SAMOCHODÓW

1. Kierowca - to najniebezpieczniejsza część samochodu
2. Miejsce do parkowania samochodu jest bardzo łatwe do znalezienie - zwykle jest tam zaparkowany juz jakiś samochod
3. Największym niebezpieczeństwem dla mężczyzn, kobiet i samochodów są źle wyregulowane hamulce
4. Amerykanin to człowiek, który porusza się samochodem w kierunku poziomym, windą zaś w kierunku pionowym Resztę czasu spędza przed telewizorem.
5. Czego potrzebuje właściciel samochodu? Trzech rzeczy pieniędzy, pieniędzy, pieniędzy
6. Jezeli mąz wysiada z samochodu, żeby otworzyć drzwi swojej zonie, to są dwie mozliwości albo jest to nowy samochód albo nowa zona
7. Samo wyprzedzanie nie załatwia niczego, trzeba jeszcze ten manewr przeżyć
8. Koblety najbardziej zazdroszczą innym kobietom młodego męża, mężczyźni mężczyznom - nowego samochodu
9. Rosjanin nigdy nie pije za kierownicą Zawsze najpierw wypije, a potem siada za kierownicę
10. Kierowca to ten, dla którego nie istnieją ludzie tylko przechodnie
11. Wady podobne są do reflektorów samochodowych - razą nas tylko u innych
12. Kazdy samochód moze Ci starczyc do konca życia - zelezy, czy jeździsz ostroznie czy nie
13. Samochody sprawiają, ze ludzie chodzą o wiele szybciej na przejściach dla pieszych
14. Ktoś, kto zamierza pozyczyć zonie samochód, ten chce albo zmienić auto, albo zonę

TURNIEJ DOMOWY
GRAN TURISMO - PIERWSZA TURA

Pierwsza faza turnieju za nami. Wszyscy zawodnicy, ne których stawiełem, są w drugiej rundzie, pokonanym dziękuję za walkę Prawie 170 osób (kilka nie dało znoku zycia) bez problemów poddało się rygorom turnieju, za co wielkie dzięki! Poniżej przedstawiem wynik i reguły dot. nastepnej tury

Grupa 1
Samochod
Toyota Celica GT-FOUR
Trasa Clubmen Stage R5
Zwycięzca grupy i jego czas
Sebastian Plotnik (0,41,652)

Grupa 2
Samochod.
Aston Martin DB7 Volante
Trasa Special Stage R5
Zwycięzca grupy i jego czas
Artur Celes (1,19,251)

Grupa 3
Samochód Dodge Viper GTS
Trasa. Grand Valley- R
Zwycięzca grupy i jego czas
Janusz Furgoł (1,44,456)

Grupa 4
Samochod TVR Griffith 500
Trasa. Trial Mountain
Zwycięzca grupy i jego czas
Marcin Chlopek (1 12 886)

Grupa 5
Samochód
Mazda RX-7 LM Editlon
Trasa Special Stage R11
Zwycięzca grupy i jego czas
Michal Piętaszewski
(1 30 881)

Grupa 6
Samochód
Mitsubishi GTO LM Edition
Trasa Autumn Ring
Zwycięzca grupy i jego czas
Mateusz Mac (1 03,102)

Grupa 7
Samochód
Honda NSX-R LM GT2
Trasa Autumn Ring- R
Zwycięzca grupy i jego czas
Bartosz Tyczka (1,21,351)

Grupa 8
Samochód
Mitsubishi GTO Twin Turbo
Trasa Deep Forest
Zwycięzca grupy i jego czas
Łukasz Zbiciak (1,02,959)

Grupa 9
Samochód
Mitsubishi FTO GP version R
Trasa High Speed Ring
Zwycięzca grupy i jego czas
Łukasz Dobczyński
(0 53,044)

Grupa 10
Samochod Chevrolet
Corvette 96 Grand Sport
Trasa Clubman Staga R5
Zwycięzca grupy i jego czas
Tomasz Miętus (0,40,370)

Grupa 11
Samochod
Nissan 180SX type X
Trasa Deep Forest- R
Zwycięzca grupy i jego czas
Miroslaw Kasner (1,10,251)

Grupa 12
Samochód. Subaru Legacy
Tourng Sedan RS
Trasa. Special Stage R5
Zwycięzca grupy i jego czas
Janusz Dębski (1,14,136)

Grupa 13
Samochód
Subaru Impraza Rally Edition
Trasa Trial Mountain
Zwycięzca grupy i jego czas
Łukasz Kowalski (1,09 677)

Grupa 14
Samochód
Toyota Castrol Supra GT
Trasa Autumn Mini R
Zwycięzca grupy i jego czas
Szymon Kuśnierz (0,28,481)

Grupa 15
Samochód
Chevrolet Camaro Z28
Trasa Grand Valley
Zwycięzca grupy i jego czas
Arkadiusz Smater (1,35,422)

Grupa 16
Samochód
Nissan Nismo GT-R LM
Trasa High Speed Ring- R
Zwycięzca grupy i jego czas
Kamil Mitura (0,47 368)

DRUGA TURA

GRUPA A
- Sabastian Plotnik
- Artur Celes
- Janusz Furgoł
- Marcin Chlopek

GRUPA B
- Michal Piętaszewski
- Mateusz Mac
- Bartosz Tyczka
- Łukasz Zbiciak

GRUPA C
- Łukasz Dobczyński
- Tomasz Miętus
- Mirosław Kasner
- Janusz Dębski

GRUPA D
- Łukasz Kowalski
- Szymon Kuśnierz
- Arkadiusz Smater
- Kamil Mitura

Zmagenie odbywać się będą tym razem na 2 trasach (w Time Trial) i na jednym "przyspieszeniu" (na 1000 metrów) Czas na wykonenie tych trzech "zadan" to 3 godzinki - przypomlnam, że dalej przechodzi tylko mistrz grupy Pozostałe reguły turnieju (całość nagrana data wysyłki i teleton zwrotny w czasie) pozostają bez zmian więc nie będę ich tu po raz kolejny przytaczał Terminem rozgrywek będzie kazdy dzien od momantu ukazania się biezącego nr PE do końca miesiąca grudnia, zatem proszę wszystkich zawodnikow o skontaktowanie się ze mną i ustalenie indywidualnych, pasujących nam terminów przejazdow

Nagrodę w tym miesiącu otrzymuje: Cezary Bukat

TELEXTREME

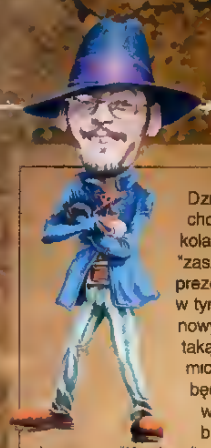
Mika Hakkinen w czasie swoich startów w Formule 1 miał przydomek "latający Fin". Ogrom prawidłowych odpowiedzi na to pytanie pokazuje, że F1 cieszy się sporą popularnością wśród Czytelników PE. Nagroda wędruje do Cezarego Bukata z Dobrego Miasta.

Pytanie na bieżący miesiąc dotyczy F1:

"Jak nazywa się dyrektor techniczny Ferrari?"

Termin: do 3 stycznia 2004

Kącik RPG 47



Dzień doberman! Juz za parę dni Święta i choć nie jestem miłośnikiem uroczystych kolacji oraz zarzynania karpia (ktory to "zaszczyt" przypadnie mi jak co roku), a prezenty wolę kupować sobie sam, to jednak w tym okresie pojawia się zazwyczaj sporo nowych, długo oczekiwanych eRPeGów, a na taką perspektywę zawsze cieszy mi się micha. Jest już GLADIUS, jest tez FFX-2, a będzie druga część "Bramy Baldura" i kto wie, co tam jeszcze ten zapijaczony, białobrody dziadyga przyniesie. A w biezącym "Kąciku " znow tylko dwie strony, na których jednak zmieściłem zarówno zwyczajowe działy, jak i recenzję pewnej gierki, oraz stuff tym razem z drugiej odsłony "legendy o Legai". Zapraszam do lektury☐



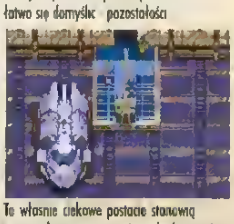
KONTAKT star@psxextreme.pl , (listy z dopiskiem "KĄCIK RPG").

OLDSCOOL



Chwała zwyciężanym - takimi słowami mozna podsumowac czwarty PHANTASY STAR, wyprodukowany przez studia SEGI w 1994 r. Mimo parazki wspomnianej firmy na rynku konsol. Gracze ciągle odnajdują coraz to nowe (a raczej stare), powstałe przed laterni tytuły. Do jednych z nich nalezy seria PHANTASY STAR z flagowym "tytułem" numer cztery. Cała saga rozgrywa się w układzie słonecznym Alga, gdzie po zniszczeniu szturmowej inteligencji (wydarzenie z drugiej części) mieszkańcy systema cofnęli się w rozwoju do epoki średniowiecza, jednak - jak łatwo się domyślic - pozostałości wrześniejszej





technologii same proszą się o odnalezienie, a przedkowie zostawili wiele niespodzianek (w postaci potworów). W tym miejscu Gracz rozpoczyna swoją przygodę, która na początku wydaje się kolejną rutynową robotą dla pogromcy potworów, lecz wkrótce (jak zawsze) nasz galaktyczny wiedźmor zostaje wciągnięty w rozwiązanie (tak dla odmiany) całej galaktyki. Nie ma co się oszukiwac - fabuła pozostaje w klasycznym szablonie, jednakze ciekawą odmianą okazują się wspomniane pozostałości dawnych konstrukcji, o ile naszej druzyny dołączają kolejne andraidy będące ostatnimi epigonami minionej epoki. Te własnie ciekawe postacie stanowią najcenniejszy element recenzowanego tytułu - interesujące dialogi, wzajemne selecje oraz stopniowo budujące się uczucie pomiędzy głównym herosem a kobiecym andraidem (Philip K. Dick się kłania) powodują, ze Gracz pragnie kontynuować zabawę az do samego końca. Oprawa muzyczno-graficzna, w perspektywie ówczesnych pozycji SQUARE pozostaje jedynie poprawna, ale weterani eRPeGów doskonale wiedzą, ze i tak ma ona znaczenie drugorzędne, tym bardziej w przypadku emulacji. W konkluzji pozostaje mi jedynie polecić ten odrabinę zapomniany tytuł (pomimo wersji on-line na Dreamcasta), po który powinni sięgnąć przede wszystkim Gracze szukający "innej fantazji" oraz kilkudziesięciu godzin solidnej zabawy. Ha caz - chwała zwyciężanym ☐

Łukasz Kujawa z Krakowa

Wydawca	SEGA
Emulator	Genesis
Grafika	6
Dźwięk	7
Grywalnosc	8
Ocena	8
+	intrygujące postacie
+	ciekawy swiat
-	archaiczna oprawa

MORROWIND QUESTS

W tym miesiącu solidne porcje questow nadesłana przez Błazeja "Kozaka" ze Wschowej

Miejsce: Draga z Gnisis do Ald Velothi
Zleceniadawca: Synette Jelline
Zadanie: Haszym zadaniem jest odnaleźć pierścianek, ktory wpadł biednej Synette do stawu - nie maze przeciez kobieta taplac się w stawie, bo jej zapach mogłby zniechęcic klientow do igraszek:) Gdy juz oddamy jej pierscien, niewdzięcznica atakuje nas nozem wraz ze swoją półprzezroczystą kolezanką (ta strzela z łuku), nie pozostawiając nam wyboru. W sumie obie panie mozna sprzątnąc bez nurkowania w bajorze (zwłaszcza ze pierścień trudna znalezc) gdyz są buedytami i nie spotke nas kara za ich zabicie
Nagroda: Wszystka te, co znajdziemy przy abu gonnach, a jest tego spora, m.in. pierscien dający 80% Chameleon (idealny przedmiat do ukrywania się)!

Miejsce: Droge koło Ald Ruhn
Zleceniadawca: Falam Indaren
Zadanie: Mamy znaleźć jej męza, który gdzieś się zagubił (nic dziwnego, wystarczy jedno spojrzenie na twarz babki:) Mąz jest tuż za pogorkiem na lewo
Nagroda: Książka "A Dance in Fire, Chapter 2", która podnosi nam Block skill o 1

Miejsce: Tel Branara
Zleceniadawca: Mathima of Cloudrest
Zadanie: Zakanczyć pobyt Trerayna Daleke w Świecie Marrownad. Kolesia znajdziemy zaraz za damkiem na plazy, niedaleko szezki do centrum Tel Branary. Jest z nim kilku arhranierzami, ale ta leszcze, więc się nie przejmujcie
Nagroda: 1000 złota i (chyba) punkt reputacji

Miejsce: sciezka na polnocny wschod od Gnaar Mok, między Andasreth i Ald ruhn (bliżej Andasreth), niedaleka skrzyzowania drog z Caldery, Ald ruhn i Gnisis
Zleceniadawca: Rasa
Zadanie: Mamy zaniesć 5 koszuli da Brave Teneransa z Ald ruhn. Jest to jedyny kolez z odzieżą w tym mieście, więc nie powinno byr zadnych problemow ze znalezieniem go
Nagroda: Belt of Iron Will

Miejsce: Urshilaku Camp
Zleceniadawca: Kurapli
Zadanie: Kurapli jest wkurzona na Zalkaya Subaddemaela, ponieważ zdradził, a następnie zabił jej męża. Ciekawa ca mamy z nim zrobic, hmm. Kolesia znajdziemy w południowo zachodniej części największej wyspy w Sheogarad Region (na południowy-zachod od Dagon Fel)
Nagroda: Aran Ahhe's Spirit Spear

Miejsce: na wschod od Pelagiad
Zleceniadawca: Teris Raledren
Zadanie: Mamy zaprowadzić go do Vivec
Nagroda: 200 sztuk złota

Miejsce: Vivec, St. Delyn Plaza
Zleceniadawca: Cassius Dicinius
Zadanie: Czarodziej Faryn Ralen uczynił Cassiusa niewidzialnym i ten ma problem, gdyz ow magus nie chce zdjąc zaklęcia, póki Cassius nie odda mu długu. Oczywiście to my musimy zapłacic dług. Jeśli poreczmawiamy z ojcem niewidzialnego czleka, Lusrethrursem Olaiuriusem, to da an nam 75 sztuk złuta na wydatki, a gdy wrocimy po wykonaniu zadania, adda nam 400 za dług.
Nagroda: w sumie 175 sztuk złota

Miejsce: Vivec, Hlaala Plaza (General Goods)
Zleceniadawca: Gadayn
Zadanie: Zanim zagadamy kalesia musimy znalezc (i przeczytac:) list miłosny, który lezy w krzakach między Caius Manor a No Name Club. Po rozmowie z Gadaynem kursujemy parę razy pomiędzy nim a laską, w której się bujnął, a ktorą jest Eraldil w Hlaalu Waistworcks.
Nagroda: Magiczny napój i sympatia Gadayna

Miejsce: droga na południe od osady Muar Gan i w jej kierunku
Zleceniadawca: Fanus Rethryon
Zadanie: Dw zabłąkany pielgrzym poprosi nas o eskortowanie ga do Coal Cave (na południe od Gnisis), na ca mamy 2 dni.
Nagroda: 150 sztuk złota

KONKURSY



PANTEON GWIAZD



Kto: Łukasz "Plugawy" Ossowski
Gra: CHRONO TRIGGER
Osiągnięcie: zdobycie ekwipunku typu Prism (Dress, Helm i Specs) dla kazdej postaci (MEDIUM)

NAGRODY

Nagrody w tym miesiącu otrzymują

Łukasz Ossowski ze Świdnica, Błazej Kozaczek z Wschowej oraz Łukasz Kujawa z Krakowa.

FINAL FANTASY X BOSSOWIE

Opis przeciwników miał w tym miesiącu ulec zakończeniu, jednak z przyczyn obiektosiacych musiałem podzielić meteriał na dwie części (po dwoch bossow w kazdej), z których prezentuję pierwszą, autorstwa znanego już Wam Kamada

NEGA ELEMENTAL

HP: 1 300 000
Można ukraść: Star Curtain (common), Twin Stars (rare)
Można wygrać:
1. Przedmioty - Twin Stars (common), Dark Matter (rare)
2. Ekwipunek - bronie zadające obrazenia od żywiołow (Strike), zbroje pochłaniające żywioły (Enter)
Techniki specjalne:
- czary Drain i Osmose
- czary elementarne trzeciego stopnia
- czary Reflect, Bio i Flare (odbite od Reflecta)
- Ultima - kontratak na kazdy niemagiczny atak

Specjalne odporności:
- absorbuje wszystkie elementy oraz Holy
- odporny na Breaki

Strategia:
Walczące postacie powinny być solidnie dopakowane pod względem HP, MP i Magic Defense niezbędne są bronie z Break HP Limit oraz pancerze z Break HP Limit i Auto-Phoenix (przydaje się tez Auto-Med lub odporność na Poison). Na początku walki stwor dysponuje jedynie czarami Drain i Osmoze, lecz gdy utraci trochę HP, zełozy na siebie Reflecte i przejdzie do atakowania resztą posiadanej czarnej magii. My na wstępie rzucamy Hastege i zakładamy na team wszystkie Nulle, by uniknąc obrazen z czarów elementarnych. Odradzam stosowanie jakichkolwiek atakow fizycznych, mam tu na myśli takze Dyverdive'y i kradzież przedmiotow, gdyz powodują one potężny kontratak Ultimy. Atakujemy wyłącznie czarami, najlepiej Doubleczarem Ultimy lub Flare, ktore przy niekaniecznie wysokim parametrze Magic potrafią zadać zadowalające obrazenia. Gdy Nega rzuci na siebie Reflecta, używamy Dispella lub idziemy w ślady stwora, czestując go Flarą odbitą od własnego. Tę czynność powtarzamy az do zgonu (potwora, oczywiście)

NEMESIS

NP: 10 000 DOD
Można ukraść: Lv 4 Key Sphere (common), Warp Sphere (rare)
Można wygrać:
1. Przedmioty - Warp Sphere (common), Dark Matter (rare)
2. Ekwipunek - bronie z Break Damage Limit, zbroje z Break HP Limit lub Curseproof
Techniki specjalne:
- czar Ultima - zazwyczaj jako kontratak
- Ethereal Cannon - potężny atak na jednego
- Ultra Spark - bardzo silny atak na wszystkich plus Curse, Power Break, Poison i Slow
- Armageddon - atak zadający wszystkim 99 999 damage (bez względu na posiadane parametry)

Specjalne odporności:
- absorbuje wszystkie elementy plus Holy
- odporny na Breaki

Strategia:
Do walki z tak potężnym przeciwnikiem trzeba się należycie przygotować, polecałbym więc przynajmniej trzem postaciom podciągnąc na full parametry Shength, Defense i Magic Defense. HP aczywiscie co najmniej 3D DOD, MP 999, zaś ca do broni i pancerzy, to najlepiej standardowa - Break Damage Limit, Break HP Limit oraz Auto Phoenix. Warta rowniez posiadac w plecaku kilka sztuk Stamina Tanirów, parę Megalixirow i na wszelki wypadek trochę Turbo Etherów. Walczące postacie powinny ponadto znać czar Auto Life oraz umiejętnosc Quick Pockets. Do starcia podchodzimy no Avenger, dzięki czemu pełne paski "limitu" będziemy mieć ca jedną, gora dwie tury. Na początku łatwy tradycyjnie rzucamy Hastega, po czym korzystając z Quick Packets używamy Stamina Tonic i podliczamy się do maksimum. Następnym ruchem jest nałożenie Auto Life, z czym musimy zdążyć do tury potwora, gdyz zawsze maze on użyć Ultra Sparka, a bez auto-wskrzeszanie maglibysmy ciezko zaśpiewać (jesli mamy zbyt niskie parametry). Zawsze ca najmniej dwie osoby w druzynie powinny mieć załozone ten status, a ponieważ czar ga dający spora koszuje, przydają się posiadane Megalixury i Turbo Ethery. W chwilach wolnych od leczenie po atakach bossa naparzamy w stwora fizyczne (najlepiej za pomocą Quick Hitow) lub korzystając (wyłącznie) z Overdrive'a Wakki i ta po uprzednim upewnieniu się, ze mamy Auto-Life (przydaje się rowniez Shell), gdyz Attack Reels (jak rowniez inne "limity") powoduje przykre następstwa w postaci aberwania Ultimą. Czarem tym będziemy mieli przyjemnosc aberwac rowniez przy próbie użycia Steal, dlatego jeśli bardzo nam zalezy na ograbieniu stwora (zwłaszcza ze posiada on rzadkie fanty), to radzimy ta ze pomocą zdalnosci Mug. Nemesis ca jakis czas uderza Armageddonem, ktory powoduje natychmiastowy zgon, zas po wskrzeszeniu za wspomnianego Auto-Life'a, pierwsze co powinniśmy zrobić, to na powrót załozyć ten status, gdyż w przypadku tego monstrum jest to klucz do sukcesu (wraz z Attack Reels).

Piła

LEGEND OF LEGAIA 2 - ARTS

Na początek kilka słów przypomnienia
- Normal Arts - postacie uczą się ich poprzez wykonywanie określonych kombinacji w czasie walki Arty te są zredłem AP (Art Points), w przeciwieństwie do pozostałych, które owo AP zużywają
- Super Arts - sposób ich uczenia jest identyczny, co w przypadku Normal Arts, to są jednak silniejsze
Hyper Arts techniki te postacie uzyskują poprzez znajdywanie odpowiednich scrolli lub po określonych wydarzeniach w grze, a grupowane są zazwyczaj po dwa z danej "kategorii", gdzie mocniejszą wersję danej kombinacji uzyskuje się poprzez nabycie doświadczenia w słabszej
Variable Arts - arty te wykonywane są przez dwie postacie równocześnie, gdzie zaczynająca musi wykonać swoją technikę nr 1, zaś kończąca swoją nr 2 Obie postacie muszą posiadać conajmniej 80 AP i techniki te muszą być jedynymi wykonywanymi w danej turze. Variable Arts można używać dopiero po ujawnieniu ich przez Kazano
Mystic Arts są to najpotężniejsze techniki zaprzęgające do użytku Origin postaci, których może ona się nauczyć tylko jeśli posiada mniej niż połowę HP co najmniej 100 MP oraz 100 AP Musi to być jedyna technika wykonywana w danej turze
Normal, Super oraz Hyper Arts można (a nawet trzeba) łączyć w ciągi, w których końcówka (lub nawet całość) kombinacji jednego jest początkiem następnego Maya jest jedyną postacią, która nie może tego robić.
maksymalna liczba slotów (Art Blocks) na elementy kombinacji wynosi 14 (u niektórych postaci nawet mniej)

Oznaczenia:
- R (Right) - prawo
L (Left) - lewo
- U (Up) - gora
D (Down) - dół

Nazwa techniki	Kombinacja	AP	Element i/lub efekt

LANG

Normal Arts:			
Blue Moon Buster	R D R	+16	
Hawk Strike	L D D	+16	
Blade Dance	D L L	+16	
Mountain Crusher	U R U	+16	stun
Shadow Split	L B U L	+20	
Chaos Strike	U D R U	+20	
Demon Thrust	D D D U	+20	stun
Thunderflash	D U U U	+20	
Battle Flash	U D D L R	+24	
Rabid Attack	D U D L R	+24	
Wind Blade	L R D U L	+24	
Super Arts:			
- Sandstorm	R L R	16	
Thunder Moon	U U R R	24	paralysis
Red Whirlwind	D U U L	24	stun
True Moon Slash	U D D U	24	
Moonflower	R L D L R	-32	sleep
Hyper Arts:			
Fang (za zwoju w Training Cave)			
Raging Fang	U D U	30	
- Roaring Fang	U R L U	40	
Sky Fang	U D U L U	50	Lightning (po pewnym momencie w grze)
Divine Raft	U D D R	40	
Thunder Sky	D L R D	50	Ultimate Art (po walce za Straussem)
- Sleeping Dragon	L U R L D U	-60	
Variable Arts:			
1 Solid Strike	L B L D U D	BD	
2. Airborne Fury	D L U R D L	RO	
Mystic Art:			
Flaming Sword	U R D L U R D	-100	

KAZAN

Normal Arts:			
Critical Thrust	U R R	+16	
- Moon Splitter	D L R	+16	
Lightning Kick	L U D	+16	
Goblin Dance	R R L R	+20	
Jawbuster	B R U U	+20	
- Double Fists	D D D U	+20	
Double Kick	D U U U	+20	
- Fever Wind	D L L D R	+24	
Super Arts:			
Deadly Hands	U D R U	24	
- Iron Fists	U R L L	24	
Aerial Attack	L R D U	24	
- Cannon Blast	U U L D R	-32	stun
Hyper Arts:			
Fist			
Fists of Rage	L L L	30	
- Fists of Glory	L L R L	40	
Shaker			
Earthshaker	R L U U	-40	
- Skyshaker	U L R U D	-50	death
Ultimate:			
- Hyper Blast	U L R D D	50	blind
- Ultimate Fury	U L R L D D	-60	
Variable Arts:			
1 Demon Crusher	U L D R U L	-RO	
2. Fatal Impact	R R L L D U	-BD	
Mystic Art:			
Fists of Stone	D R L U R L D	-100	

MAYA

Normal Arts:			
Ice Floe	U R B	+16	Water
- Inferno	L D L	+16	Fire
- Thunderhead	R U L	+16	Lightning
- Blind Fury	L U R	+16	Light, blind
- Windblade	R L U	+16	Wind
- Bedrock Buster	D R D	+16	Earth
- Dark Disaster	D D U	+16	Dark, venom
Aqua Spear	B D U R	+20	Water
Magma Mayhem	L L L D	+20	Fire
- Nova Heat	L U U L	+20	Fire
Ice Pyre	R R D D	+20	Water
Super Arts:			
Toxic Cloud	R U D	-16	Wind, poison
- Ballistic Light	D O L L	-24	Light, blind
Blizzard Blast	U U R U	24	Water
- Spirit Storm	U R U R	-24	Dark, soul
Skysplitter	L L R L	-24	Lightning
Gravity Crush	D U D D	24	Earth
Meteor Storm	D L L L R	-30	Fire
Hyper Arts:			
Big Bang	D U R L	40	Light, blind
- Dust to Dust	D D D D	40	Earth
Absolute Zero	R R R R	40	Water
Raging Sky	U U U U	40	Lightning, spellbind
Dancing Flames	L L L L L	-50	Fire
Nether Gate	D U L R D D	-60	Dark, spellbind i plague
Variable Arts:			
1 Pyre Fury	R L L U D R	-BD	non elemental
2. Shockwave	L R D U L R	-RO	non elemental
Mystic Art:			
Forbidden Rite	D U R D U L O	100	non elemental + odnowienie HP

SHARON

Normal Arts:			
Slay Cutlass	R L U	+16	
- Spike Anchor	U D R	+16	
- Riot Flag	U L L U	+20	
- Bloody Feag	L U D L	+20	
Rising Stars	R D R R	+20	
- Rumble Spike	L U U U	+20	
- Range Wave	D R D L	+20	
Rave Storm	D U R L R	+24	
- Blood Spark	D B L R U	+24	
Super Arts:			
Fear Galgarm	L L D	-16	
- Crescent Heel	U U R R	-24	
Spiral Blade	L L R U	-24	
- Peach Surprise	D U D L	-24	bewitch
Surf Divide	B L D D	24	stun
Hyper Arts:			
Arc			
Fearful Arc	L R R	30	
- Merciful Arc	R U L D	40	
Lord			
Lord of Edun	L R L R	40	
Skylord	L R D L R	-50	
Rasa			
Windmill Rose	D U U U U	50	
Detonating Rose	D D D U U U	-60	
Variable Arts:			
1 Splash Rave	D D L R U U	BD	
2. Phantom Burst	L D U R D R	BD	
Mystic Art:			
Apokalips	U D L R U D U	-100	

AYNE

Normal Arts:			
Disaster Master	U L R	+16	
Whirlwind Attack	L D U	+16	
Earthrazor	R U D	+16	
- Shockforce	D R L	+16	
Tidal Wave	U R D L	+20	
- Full Impact	R L U D	+20	
Super Arts:			
Solid Blow	D R R	16	stun
Galelocce	L L U	16	
Hyper Arts:			
Firestorm	L D D	30	
- Raging Warrior	R U L U	-40	
Power Blade	D R D	30	
- Axe Crush	U L D L R	-50	
Variable Arts:			
1 Armageddon Star	U D L L R R	BD	
2 Soaring Axe	L L R R D U	-BD	

MAGIC BATTLEGROUNDS

Producent **SECRET LEVEL** Gatunek **BIJATYKA/STRATEGIA**
Obsługuje **1-2 PLAYERS, XBOX LIVE** Grafika: **6** Dźwięk **7** Grywalność **5**
Plusy: poniskąd klimat; errr, licencja? Minusy: chaos rozgrywki; za mało strategii



Wizards of the Coast rękami i nogami (oraz zastępem prowników) powstrzymują wszelkie próby przeniesienia ich słynnej karcianki na grunt elektronicznej rozrywki, stąd też nieliczne, grzebiące w tym temacie gry tylko częściowo opierają się na licencji Magic the Gathering Dotyczy to choćby wydanego właśnie dzieła grupy SECRET LEVEL, stanowiącego notabene połączenie bijatyki oraz strategii rozgrywanej w czasie rzeczywistym (RTS), która to kuracja od razu wywołuje nieprzyjemne ciarki na grzbiecie każdego szanującego się fana wspomnianej karcianki, w tym również i mnie. Z drugiej jednak strony, wysokie oceny wydawane przez osoby nie związane ze środowiskiem MtG pozwalają na przypuszczenie, że gra kryje jednak jakiś potencjał, czemu warto się dokładniej przyjrzeć

Na podzielonej na połowy arenie stoją naprzeciw siebie dwie postacie i po wydaniu rozkazu do walki zaczynają zbierać pojawiające się tu i ówdzie kule zawierające energię many, a następnie produkować dzięki niej różnorakie kreatury, które ochoczo ruszają zrobić "dziadzio" oponentowi Stwory te obaj magowie wspomagają szeregiem bezpośrednich, pomocniczych zaklęć (sorcery) oraz uroków (enchantment), czasami własnoręcznie dobijając "kraty" machniętymi łapą lub mieczy, a w ekstremalnych przypadkach broniąc się przed nimi poprzez uruchomienie tymczasowego blaku Każdy z tych zawodników pała się określonym kolorem magii, z których poszczególne można dokładnie poznać rozgrywając specjalną kampanię, by następnie sprobować swych sił z "ludzkimi" przeciwnikami korzystając z Xbox Live, lecz powiedzmy sobie szczerze – nie jest to szczytem marzeń nawet początkującego Gracza Walka rozgrywana jest w czasie rzeczywistym i wymaga bardziej dobrego refleksu niż zmysłu strategicznego, ce już na wstępie kłoci się z zasadami Magica Trzeba co prawda odpowiednio ułożyć swoją jednokolorową "talię" (w czasie walki można korzystać maksymalnie z 10 czarów) oraz odpowiednio reagować na posunięcia przeciwnika, lecz brak choćby możliwości zatrzymania czasu w celu spokojnego wybrania odpowiedniego czaru i namierzenia celu czyni walkę niezwykle cheotyczną, a co za tym idzie - momentami przesadnie trudną. Nie pomaga nawet łatwy w obsłudze interfejs, a niezbyt dokładna grafika dodatkowo utrudnia orientację i choć na słowa pochwały zasługuje muzyka i udźwiękowienie, to przecież nie te elementy stanowią o grywalności tej pozycji. Podsumowując tę mini-recenzję muszę dodać, że mimo wszystko gra może przypaść do gustu paru miłośnikom bijatyk i pseudo taktycznej wyzynki, nie polecam jej jednak fanom zasadniczo tytułowej karcianki, jak i Graczom lubiącym na strategiczną zabawę którym radzę potraktować tę grę jedynie jako "ciekawostkę przyrodniczą" A tak przy okazji – dla siedzących w temacie MtG dostępne spelle nie obejmują konkretnego dodatku czy edycji, a stanowią jedynie luźny zlepek ich kierianych odpowiedników, dostosowanych do dziwacznego środowiska tej gry ☐ [Stan]

Ocena: 6-





Ho-ho-holy shit! Developerzy cisną ostro już trzeci miesiąc pod rząd, sprawiwszy ze jegoroczne Święto będą, czego wszystkim Wam życzę, obfite w granie. A roczej GRANIE, CIORANIE, SZARPANIE i inne takie. To, co się dzieje na rynku, przechodzi "grackie" pojęcie! Tytuły-pewniaki zabijają, jednak również wyrosły gry "spod ziemi", które okazały się konkrecjorskie. Nie samym graniem jednak Gracz żyje, dlatego zapraszam wszystkich do lektury działu "Listy", o w nim... kilka super-temotów, problemy z "kioskarzami" oraz kierowcami. Nie zabrokło rowniez wynurzeń wariatów oraz dekadentów. A ja na to jak na lato. Cokolwiek. Wiem, chrzanię od rzeczy, ale nie jestem w stanie usiedzieć w miejscu, bowiem nadchodzące Święta nokręcają mnie niesłychanie. Ten klimat, ta atmosfera, jadło i napitek procentowy, a i granie. Ciekaw zem niezmiernie, czy w tym roku moja konsola przemowi ludzkim głosem. Bo jeśli nie, to się wkurzę, ew. ja zacznę godać do niej, co zresztą czynię od czasu do czasu (zazwyczaj o świcie, po ostrej imprezce). [...] Kwestia organizocyjna: na listach nadsyłanych drogą konwencjonalną wyraźnie umieszczajcie dopisek "LISTY - HIV", zaś w nagłówkach mailow "LISTY - PE" (lub cokolwiek wymownego; w zadnym wypadku nie wpisujcie tekstow w j. ong., gdyż te odruchowo kasuję). W mailach proszę o używanie polskich znakow (to samo tyczy się listów na papierze, hłehłe!), podowonie swoich namiotow, o przede wszystkim myślenie w trakcie wklepywania tekstu :). I jeszcze jedna: jeśli ktos chce cos załatwic ze mną drogą SMS-ową, np. mo jakąś prosbę (choćby tak idiotyczną, jak podesłanie kodów do gier - buahahohho!), niechaj nie liczy na odzew, gdyz najzwyczajniej w swiecie nie odpisuję. Masz interes - zadzwoń, nie zapominając o podstawowych zasadach savoir-vivre'u. Aby mnie namierzyć, najlepiej dzwonic w godzinach popołudniowo-wieczornych, gdyż poranną parę mgł telefon spoczywa zazwyczaj na dnie akwarium, ktorego nie mam. Rzekłem d(^_^)b Żegna się HIV-Gracz konsolowy, który łolem doi krowy (?) □

W tym miesiącu nagrody otrzymują:
Łukasz Czajka Swarzędz, Tomasz Posłuszny, Radom, Damian Sadziak, Piotrków Trybunalski

PRYWATA

Agnieszka Karp ??? wyślesz PS2...
Krystian Goleszów - co się tyczy ostatniej sobotnej "Mintzo" i bezsensownych motywów za jakie poszlrzegasz opisane potenty, polecam Ci lektury LOL-a #1 - wszystko zrozumiesz.
Ada ze Gdańsk - nie wiem, nie mam, nie wiem.
Krzysztof, Poznań - Kasa z pewnością się nam wi, hej!
Fura, ??? - tylko spróbuj, a zaby będziesz zbierać do wieczka!
Jacek, Wałbrzych - w Twoich okolicach. Wez mnie nie rozczarowuj!
Jonak, Kraków - pod Mackowiczem 31.12, godz. 23.43 - pasi?
Arek, Olsztyn - można mocno, ale czy to ma sens?
Darek, Łódź - powodzenia! A jak się uda - zdaj relację na piśmie.

DZIĘKI!!!!

"[...] Moja konsolowa przygoda zaczęła się w 1997 r., miałem wtedy 10 lat, chyba, hm... nieważne. Pamiętam, że poszedłem z tatą do sklepu i on kupił mi piękną szarą konsolkę zwaną PlayStation. Z tego co pamiętam, nie wiedziałem wtedy nic o PSX'ie, ale los chciał, abym posiadł to cudo. I stało się: zaczęło się katowanie konsoli przez dobre 5 lat! Ach, to były czasy... Po pięciu latach ciągłego katowania konsolka zaczęła się walić. No i co, trza było ją pchnąć. W ten sposób puściłem moje marzenia za 500 zł (konsolę kupiłem za 720 zł, więc po 5 latach i lak nieźle zarobiłem). Co stało się później? Kupiłem to coś, co mnie prawie zabiło, czyli PC. Przestałem czytać PSX XTREME. Wiem, to grzech - wybaczcie mi. Minęły 2 lata, w tym czasie wiele się zmieniło na rynku, pojawiły się nowe konsole. Wtedy zacząłem kombinować jak uzbierać kasę na PS2. (...) DWA RAZY POŁAMAŁEM SOBIE RĘCE, odebrałem odszkodowanie i pobiegłem do sklepu (HIV całe szczęście, że nie wpadłeś na wspaniały pomysł, aby dodatkowo połamać sobie nogi...). A propos, raz miałem złamaną lewą rękę (nią piszę, hehe!), a później lewą - uraz zostanie do końca życia (miałem złamane 2 kości nadgarstka, zmiazdzony rylec, czy coś tam, ale grać mogę. Jak się zapewne domyślacie, za kasę z odszkodowań kupiłem PS2. Moje życie wróciło do normy, znowu czytam PSX EXTREME, nocami katuję FFXI i cieszę się z życia. Może to nic takiego, ale tak naprawdę dzięki Wam nie przeszedłem na ciemną stronę mocy pecetowców. Nie potrafię tego wytłumaczyć, ale czuję, że to dzięki Wam znów żyję - za to właśnie SERDECZNIE DZIĘKUJĘ! [...]"
Marcin, Lublin

Errrmmmm... ke pasa?

PAN KIEROWCA

"[...] Witam! Bardzo proszę o wydrukowanie tego listu, ponieważ jest on apelem do sumienia pewnego pana kierowcy. O co chodzi? Otóż byłem ostatnio na wycieczce szkolnej i (o zgrozo) zapomniałem wziąć ze sobą najnowszy (76) numer PSX EXTREME, gdy wychodziłem z autobusu. Miałem nadzieję, ze szanowny pan kierowca znajdzie moją zgubę i odda mi ją, ale widocznie za bardzo spodobało mu się to pismo. Nie wątpię, że w związku z tym kupi następny numer, więc: Drogi panie kierowco, jeśli czytasz mój list, to proszę odesłać mi MOJE pismo! (...) Gdyby się do Was zgłosił po adres, to podajcie mu proszę... [...]"
Kenp, Warszawa

Aha.

ROZMACH

"Przy okazji ukazania się następnej gry w gangstersko-mafijnych klimatach zaczęła mnie zastanawiać jedna rzecz. Mianowicie rozmach, który towarzyszy TRUE CRIME. (...) Wrzucenie Los Angeles w świat gry to na pewno mrówcza i czasochłonna praca, lecz moim zdaniem nigdy nie będzie doceniona przez Graczy. Nigdy w zupełności nie poznamy tego miasta ze względu na brak pobocznych zadań. Bo ile można przeszukiwać i zaobrączkować mętów? W końcu staje się to nudne. (...) LA bardziej podoba mi się niż np. Vice City, nie za sprawą grafiki, bo ta jest słabsza. Po prostu miasto wygląda jakoś autentycznie i tak jakoś "amerykańsko".
Remi, Tychy

Myszaq. Pozwol, ze coś od siebie wrzucę w ten temat. Rozmach TRUE CRIME ma naprawdę potężny. Przy okazji - bardzo trudno jednoznacznie ocenić. Jen tytuł za grafikę. Rozległość miasta to "9", techniczne wykonanie jednek zdecydowanie odstaje od standardow GTA i mieści się w granicach "6". Do tego trzeba doliczyć świetnie wykonane modele postaci (powiedzmy "9") oraz niezle efektownie poddające się zniszczeniom wnętrza ("8"). Ja w poprzednim numerze za całość grafy dałem "8", ale (jak kazde uśrednianie) to nie do końca oddało złożoność tematu. Stąd te wyjaśnienia. Nie mogę się za to zgodzić, ze z beztroskim smiganiem po miescie, poznawaniem go "na własną rękę" jest tutaj lipa. Zapomniałeś chyba, ze wystarczy przejechać kilka przecznic i już Ci centrala uprzykrza dzien różnymi wezwaniami. Pogoń za ekipą rabującą bank, powstrzymanie kolesia dobierającego się do jakiejś panny, pomoc gliniarzom,



FIASKO MIESIĄCA

"[...] W tym liście postanowiłem opisać najbardziej przej... to znaczy zły dzień w moim życiu. Wstałem o 7.30 (piątek) i zjadłem lekkie śniadanie, po czym wyruszyłem do budy. Miałem zły nastrój, ponieważ czekało mnie 5 godzin w szkole z debilami. Po 5 godzinach wyszedłem na wolność i wróciłem do chaty. Cheta była zajęta, ponieważ mój starszy brat zajmował pokój, w którym znajduje się wyrocznia, PS2 znaczy się. Postanowiłem posłuchać w moim pokoju muzyki hard-rockowej, która mnie relaksuje. Przesłuchałem 10 utworów i mój mądry brat wyszedł z domu. Wtedy powędrowałem do jego pokoju i odpaliłem THE GETAWAY. Chciałem pograc we Free Roaming, ale nie mogłem, bo brat wziął kartę do kolegi, który też ma PS2. Wtedy mój nastrój był do kitu. O 17.00 wpadł do moich rodziców wujek i dał mi 20 zł na cukierki, ale to zawsze coś! (...) Gdybyście znaleźli jakiś upominek, to mi prześlijcie [...]" Mateusz, Poznań

Następnym razem opisz dzien z serii udanych (...) Koso to Twój brat? No przyznaj się, tej!



ZAFAJDANY DZIEŃ

"[...] Pewnego zafajdanego, maroowego dnia, na pewnej zafajdanej lekcji, pewna zafajda nauczycielka prowadziła z naszą klasą monolog. Siedzący obok mnie kolega sięgnął do spodni i wyjął... gazetę. Zerknąłem na okładkę: PSX EXTREME (musicie wiedzieć, że do tamtego momentu byłem pecetowcem). "Chłopie, co ty czytasz?!" - pomyślałem, i już miałem odwrócić głowę, gdy nagle... moim oczom ukazał się napis "wstępniak". Spojrzałem niżej i ujrzałem czterech kolesiów siedzących na kanapie (wszyscy wyglądali tak, jakby się czegoś nawąchali). "Pokaż to" - powiedziałem do kolegi i zabrałem mu pismo. Zacząłem je przeglądać i w miarę postępu moja gęba była coraz bardziej uśmiechnięta... Po 5 minutach poczułem czyjąś rękę na moim ramieniu. "Czyja to gazeta?!!" - wrzasnęła nauczycielka (kawał z niej cholery). Mało brakło, aby się ze**ał, tak podskoczyłem. Oczywiście kolega się wszystkiego wparł i... "Michał, jedynka i za drzwi!" - ryknęła. Tak byłem wpieniony, że bezczelnie zapytałem: "Gazeta też?". Obdarzyła mnie takim spojrzeniem, że mi się kolana ugięły. W domu przeczytałem PE od deski do deski i doszło do mnie, że "nie samym komputerem człowiek żyje". Mając przy sobie trochę gotówki pobiegłem do kiosku i kupiłem PORADNIK EXTREME (po cholerę?). Nie wiem dlaczego, ale PE ma charakterystyczny klimat, dzięki któremu przyciąga czytelników. Ja sam namówiłem na kupno PE pięć osób i wszyscy podzielają moje zdanie. (...) Po 2 miesiącach od tego incydentu udało mi się uzbierać 300 zł. Nie zastanawiałem się długo - pobiegłem do sklepu, aby kupić: konsola PSX + 2 pady + karta pamięci (za 3 stówy, oczywiście używane sprzęty). Od kumpli pożyczyłem kilka ciekawych tytułów, m.in. TEKKEN 3, GT2, CRASH BANDICOOT, SILENT HILL. Boże, to są właśnie gry!!! Grałem, grałem, grałem, czasami opuszczałem lekcje z powodu "zagrania się". I tak jest do tej pory, z tym że teraz przymierzam się do PS2 lub GameCube'a (Xbox to dla mnie nie jest konsola). Dzięki Wam ze zwykłego białego komputerka przerzuciłem się na konsolowy świat. [...]"
Michał, Wrocław

Witam HIV! Piszę do was bo piszę, ale mam też konkretną sprawę. Mam zarazka PS-one, i w tym [illegible] piszecie o tej właśnie konsolce. A ulewszy lepm się bardzo gdybym wpad na chatę i otworzył wasze czasopismo i zobaczył artykuł o nowościach na PS-one. A poza tym wasza gazeta jest spoko. KOTI-LAT 11

Generalnie "wysłuchałem" Twej opowieści, postanowiłem ją opublikować (nie okłamujmy się z braku laku), aczkolwiek wkurzyło mnie stwierdzenie, jakoby Xbox nie był konsolą. A niby czym jest? Wiertarką udarową? Kompletem do obrzezania chomików? Ołówkiem na batenę?

LIST MIESIĄCA



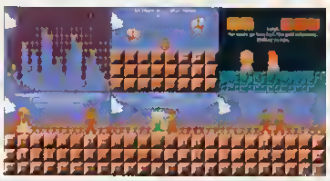
LUIGI KNUJE SPISEK

Nagroda:

"[...] Gdy byłem z kolegą w hipermarkecie K******d, w rękawie miałem jeszcze cieplutki, zakupiony w kiosku egzemplarz PSX EXTREME #76. Wchodzę do sklepu, a tu zonk! Bramka piszczy... ludzie się na mnie patrzą jak na złodzieja, ale ja dopiero wszedłem przez pierwszą bramkę;) Cofam się więc, żeby zostawić gazetę w Biurze Obsługi Klienta. Miła pani nakleja na gazetę nalepkę ze znakiem sklepu, po czym ja szybkim krokiem nie odwracając głowy udaję się w kierunku bramek i zostaję trafiony w lewe jądro wspomnianą wcześniej piszczącą bramką:) Mówię Wam, niemiłe uczucie, ale za to jakie cizie wokół spoglądające na moją "nie przejmującą się zaistniałą sytuacją skamieniałą twarzą";) Jestem twardziel i tyle:)! (...) Artykuł niejakiego Mazziego dał mi do myślenia. Otóż gdyby wpatrzeć się w grę "Mario" (która de facto mi też odebrała niezły skrawek życia), to rzeczywiście można znaleźć ukryte w niej smaczki! Od początku nie rozumiałem, czemu robicie z Mario jakiegoś pedzia? Przecież Mario jest twardzielem. Dzielnie walczy z wrogami, aby w poziomie 8-4 (przy okazji pisania tego listu sięgnąłem za pada i przeszedłem grę - niewarygodne, ale prawdziwe;) odnaleźć wreszcie księżniczkę! Jedynym gejem może być Luigi, opcjonalnie Playman:) Czy w ogóle gra "Luigi 128" miałaby branie? Gdyby z tym numerkiem pojawiła się równolegle gra "Mario" to bez wahania wybrałbym tę drugą, ponieważ do Mario mam większe zaufanie. Według mnie Luigi coś knuje przeciwko Mario, dlatego może się wydawać fałszywy i przebiegły. Wynik walki nazwanej przez Mazziego starciem stulecia "Luigi Vs Mario" pokazuję Wam w formie komiksu. Tak według mnie wygląda nieuchronny koniec [...]"

Damian Sadziak, Piotrków Trybunalski

HIV: Dałeś czadu, oj tak! Przy czym nie potrafię sprecyzować, czy większym czadem było zmatrixowanie przygód Mariana i Luigiego, czy też... dzika szarża jajami na pikającą bramkę, hihihi! Terzam się po ziemi, zatem już do Ciebie jedzie nagroda, N-joy:)!



zablokowanie ulicznych wyścigów i wiele innych - to wszystko generowane jest losowo pozwala niezle pobujać się po LA. A poukrywane po całym miescie punkty szkoleniowe (walka wręcz, strzelenie, prowadzenie fury)? Tego też szukasz zwiedzając rożne zakamarki. Nie zmienia to faktu, ze GTA to dalej kozak w swojej dziedzinie i nawet się nie zatrząsł na swoim tronie (moze tylko wechlującej go Hewejce opadły listki u sukienki).

CENA PS2!

"[...] Siemanko! Z każdym następnym pokoleniem konsole są drozsze. Czy oznacza to, że Xbox20 lub PS21 będą kosztować około milerde złotych? Mam nadzieję, ze czalsz o co mi chodzi. Następne konsole i cene wyższa, i co - tak w nieskończoność? [...]"

Jamor, Szczecin

Technologia tanieje z dnia na dzień, aczkolwiek w konsolach stosowana jest zawsze ta z najwyższej polki. Poza tym uwzględnij fakt, iz w momencie launchu ceny konsol na polskim rynku mają się nijak do ceny faktycznej (Europa, świat) że nie wspomnę o stosunku cena/zarobki. Pamiętasz, ile kosztowała Czarnulie w hipermarketach tuż po launchu? Prawie 3 kafle! (...) Zakładając że PS3 trafi do eprzedaży w 2006 roku, po raz kolejny wczuwając się w Nostradamusa przewiduję, że będzie kosztować ok. 2 tysiące złotych. Zaznaczam jednak, że nie dedukuję na podstawie żadnych przecieków, jeno przeprowadziwszy chłodną kalkulację. Z kolei Xbox2 będzie z pewnością znacznie tańszy, za to daję moją starą dziurawą, śmierdzącą łokę. Ale jak będzie naprawdę - czas pokaże.

PS2 SZAJS (???)

"[...] Jo HIV! Plazę do Ciebie, gdyż chciałbym się z Tobą podzielić odczuciami jakie mną targają od jakiegoś czasu. Otóż jakiś miesiąc temu stałem się posiadaczem PS2. W tym momencie wiele osób myśli: "ale farciarz!" Ja też tak na początku myślałem, lecz teraz moje zdanie jest zupełnie inne. Parę latek temu byłem posiadaczem wspaniałego Szaraka. Co to były za czasy! Grałem prawie 24 godz. na dobę, tak jak moi wszyscy koledzy, którzy również w ówczesnych czasach byli posiadaczami PSX'ów. Potem, gdy owa konsolka chyliła się ku upadkowi, przerzuciłem się na pieca. Znalazłem na nim parę fajnych gier, ale nie były nawet namiastką tego, co oferował mi kiedyś PSX, więc postanowiłem kupić PS2, myśląc że choć po części uda mi się odzyskać stary klimacik grania. Niestety myliłem się, i to bardzo. Żałuję, że kupiłem tę konsolę. Mam zdaniem jest to niedorobiony produkt, który nie powinien opuścić fabryki, a swój sukces zawdzięcza tylko i wyłącznie sławie PSXa. Przecież to nie do pomyślenia, żeby na konsoli gry gubiły klatki, a przecież na PS2 co druga gra haczy!!! Co z tego, że SOUL CALIBUR 2 jest taki wypasiony, jeśli animacja co chwile zarywa, gdy na ekranie "dzieje się trochę więcej"??? Wywołuje to u mnie niesmak i psuje mi całą przyjemność, jaką powinienem czerpać z rozgrywki. Tak jest z większością gier. Co z tego, że gra ma parę fajnych patentów, jeśli oprawa A/V wygląda jak sprzed 3 lat?

HIV: Nie wiem, czy tylko mi się tak wydaje, czy moje zdanie podzielają Czytelnicy PE, ale jawisz mi się jako nadmuchany balon, który pragnie przebojowej grafiki, nie bacząc na zawartość merytoryczną. "Co z tego, że gra ma parę fajnych patentów...?" - pytasz. No fakt grafika ponad wszystko. A to, że biljatyka od mistrzów z NAMCO nieco zarywa, należy łączyć z faktem nowej, multiplatformowej polityki wielu firm. Minęły czasy dopieszczanie silnika gry pod konkretny sprzęt, a wiadomo od dawna, że jeśli coś jest do wszystkiego, to jest do niczego.

GTA3, którą wcześniej skończyłem na piecu, wywołało u mnie przeraźliwy atak śmiechu, gdy zobaczyłem je na PS2. Ludzie! Przecież w to na konsoli nie da się grać!!!

H: Buhaha!!!

Przykładów można by wymieniać do woli, moim zdaniem PS2 jest totalnym niewypałem, wypuszczonym przez SONY tylko po to, aby nabić sobie kieszenie kasą łudzi takich jak ja. Ludzi, którzy wierzyli, że następczyni wspaniałego PSX'a będzie oferować coś więcej niż tylko kontynuacje starych hitów w bezsensownym wydaniu.

H: A czego się spodziewałeś? Że niby ludzie z SONY wpakowali w projekt miliony dolców tylko po to, aby ludzie się nie nudzili? Aby zrobić dobry uczynek? Zejdź na ziemię, w tym sektorze chodzi o pieniądze, grubo.

I tu następuje wielkie zaskoczenie, gdyż Xbox - na początku przez wszystkich obrzucany błotem - pokazuje klasę, o czym również świadczą wyniki sprzedaży. Zachód już zmądrzał, a my... no cóż, jak to zwykle bywa. "Mądry Polak po szkodzie". Apeluję do wszystkich, którzy tak jak ja miesiąc temu wahają się, jaką konsolę kupić: wszystko tylko nie PS2, szkoda Waszych pieniędzy i nerwów. Nera!!! [...]"

Andrzej, Wrocław

H: Daj spokój, chłopie.

PORADNIK

"[...] Nie jestem hardcore'owcem czy chociażby doświadczonym Graczem. Tak naprawdę czytam Wasze pismo zaledwie od kilku miesięcy i nie znam się na wielu rzeczach. (...) Next Geny oferują możliwość grania przez Internet. I o to mi chodzi. Wiem, ze zabrzmi to śmiesznie, ale nie znam się prawie w ogóle na pojęciach internetowych, które są często używane w kąciku ON-LINE. Chciałbym się dowiedzieć, czy jest jakaś książka o tych wszystkich pojęciach konsolowo-internetowych. Może jakaś gazeta, strona internetowa? [.]"

Xywy, e-mail

Skocz na jednej nodze do najbliższej księgarni, a z pewnością namierzysz stosowny poradnik. A jeśli byś czytał naszą rubrykę Online od samego początku, to pewnie byś akumał dużo więcej, bo mało który podręcznik da się zrozumieć w mig, czytany od środka.

PERŁY W BŁOCIE

"[...] List "Dorożka" ("List Miesiące" w poprzednim numerze PE - przyp. HIV'a) bardzo mnie zaintrygował, szczególnie jeśli chodzi o opis spotkania pseudo-kumpli. Prawda jest taka, że my - Gracze - jesteśmy trochę jak ezczury, ukrywamy się w swoich gniazdkach. Kir Bułyczow (fajne ma książki) pisze, że najważniejsze słowo to GDYBY. Pamiętacie akcję "Zlep Kontakt"? Z 30-tysięcznego miasta jest tylko jeden, 30-letni facet, który słyszy "kiedy ty dorośniesz?". To znaczy? Przestaniesz grać, jeździć na koncerty (DEF LEPPARD RULA)! Czy nie wstydzicie się swojego hobby, które - jak ałuszalnie zauważamy - zmienia się w sztukę na naszych oczach? Polska pisarka Beata Sowa napisała tak: "Nie warto się zabijać dla przedmiotów, które kiedyś będą śmieszyć nasze dzieci", warto więc mieć radochę ze swoich krótkich chwil szczęścia, a nie kłócić się o co jest lepsze, jak ktoś woli "Luz Maria".

KONKURS NOWOROCZNY!

FIRM: SAITEK i ŚWIAT NINTENDO

Jeśli wydaje Ci się, że potrafisz skojarzyć to i owo, to spróbuj szczęścia w konkursie. Obok znajduje się sześć shotów przedstawiających postaci z gier wymienionych powyżej. Twoim zadaniem jest dopasować je do siebie na zasadzie A3, D2, C6. Odpowiedź wpisz na kartkę pocztową, naklej kupon i wyślij na adres Redakcji: PSX EXTREME, ul. Sokolska 65, 40-087 Katowice.

Nagrody: gra **FREEDOM FIGHTERS** na GameCube, **memorka** do kosnoli GameCube, dwa pady **Saitek PX4500** do PS2 oraz kierownica **Saitek Adrenalin Wheel** do konsoli Xbox.



Czekamy do 31 stycznia!

A. SPHINX, B. SOCOM 2, C. GLADIUS,
D. FINAL FANTASY X-2, E. CURSE EYE OF ISIS,
F. MORROWIND



KUPON

Ankieta na forum

Gra, która zryła mój beret

HIV. W poprzednim miesiącu, na łamach Forum PSX EXTREME założyłem temat: "Gra, które zryła mój beret", stanowiący w pewnym sensie przedłużenie tego z poprzedniego miesiąca. Potencjalnych ankietowanych poprosiłem, aby rozwinęli temat: Wysyp gier związany z okresem (przed)świątecznym - z pewnością wpadł w Twoje ręce choć jeden tytuł, który zrył Twój beret, wprawił w zachwyt. Jeśli Twój beret zryło kilka gier, to skup się na jednym - tym najbardziej masakrycznym!). Wyraź swoją opinię nt. rzeczonej gry, na dowolną platformę next-genową. Nie pisz mini-recenzji, lecz spontanicznie wyraź opinię odnośnie tej gry (. .) Zapraszam Was do zapoznania się z wybranymi opiniami członków Forum, bez zbędnych komentarzy. Zainteresowanych przepraszam za kosmetyczne poprawki oraz cięcia wypowiedzi - taki zabieg był konieczny z przyczyn oblektywnych.

"[...] Mnie się strasznie spodobał BROKEN SWORD 3 na PS2. Świetna grafika, dobra fabuła i miejscami wymagające zagadki sprawiły, że przez dłuższy okres czasu nie mogłem się oderwać od Czarnulki, chcąc poznać dalszą część historii. Jeśli lubicie przygodówki, musicie zagrać w tę grę! [...]" Nicker, Łódź

"[...] Wiadomo, PES3. Jako fan piłki nożnej nie wyobrażam sobie grania na PS2 bez tego tytułu. Gdy tylko kumpel wpada do mnie na chatę, to nie pozostaje nam nic innego jak odpalić naszą religię. Gramy w to godzinami, komentując każdą sytuację na boisku, czasami wychodzą z tego niezłe szopki. Jeśli jesteś fanatykiem piłki nożnej, to nie możesz przejść obok tego tytułu obojętnie [...]" Miłosz, Wałbrzych

"[...] SSX3! Ta gra to miód-grywalność sięgająca zenitu, wspaniała grafika, najlepsza muza pod słońcem! Nic innego nie przyciąga mnie do TV tak, jak najnowszy miód ze stajni EA BIG. Ta gra jest po prostu najlepsza! Jako fan TONY HAWK'S stawiam ją tuż obok nowego THUG. Koniec, kupka [...]" Sojer, Katowice

"[...] CASTLEVANIA: LOI jest pozycją, która jako jedyna zasługuje na miano "dewastatora psychiki". Dzieło mistrzów z KONAMI skutecznie pozera Gracza, przytłacza go wszechogarniającym uczuciem niepewności, lęku. Plejada dziwactw i potworów, strach zniesmaczający nawet najtwardszych wyjadaczy, i niesamowity klimat. Namacalne zło wyłewające się z konsoli w ostatecznym rozrachunku pozostawiające grymas na twarzy, uraz psychiczny i mocno zryty beret. Dzięki takim tytułom nic już nie jest takie samo [...]" Haro, Wałbrzych

"[...] THUG. Ogromna interaktywność i rozległe poziomy, a w dodatku możliwość wrzucenia do gry swojej twarzy absolutnie rozwalają. Dla mnie to absolutny "must have"! [...]" AmDP, Brzeg

"[...] PGR2 - od dłuższego okresu czasu nie wyjmuję tej pozycji z czytnika mojego Xboxa. Gra mną zawładnęła. Duzooo samochodów, grafika powala na kolana, grywalność ogromna. Cieszę się, że MICROSOFT chce PGR uczynić wyścigami takimi jak GT na konsolach SONY [...]" Jędrek, Wrocław

"[...] Świeży PRINCE OF PERSIA: TSOT. Przewspaniała animacja, piękne efekty, dużo skakania i omijania - to jest właśnie to, co składa się na tę olbrzymią dawkę MIODU, którą oferuje nam Książę Persji... [...]" Siki, Jelenia Góra

"[...] SSX3. Piękna grafa, piękne trki, których w życiu byś nie zrobił, choćbyś się "skupił". Polecam tę grę wszystkim fanom snowboardu i nie tylko. [...]" Masło, Gdańsk

"[...] FFX-2. Powód? Zakochanie się w niej od pierwszego ujrzenia. Po przejściu FFX miałem taki niedosyt, a gdy usłyszałem, że powstaje sequel - normalnie dostałem na nią chcicę. Biernie obserwowałem poczynania SQUARE, czytałem masę newsów, no i oglądałem jeszcze więcej trailerów. To właśnie jest ta jedyna - mimo że jeszcze jej nie mam :) [...]" ???, ???

"[...] Jest tylko jeden tytuł, który najpierw mnie zabił, by chwilę później postawić do pionu... PRO EVOLUTION SOCCER 3 to niewyczerpane pokłady rajcowności i jedynego w swoim rodzaju feelingu. Dochodzą do tego nieskończone chęć sączenia browarów z kolesiami, niewyobrażalna ilość wypalonych fajek, głośne pierdzenie, przezywanie kolejnych zmarnowanych bramek i... Co tu dużo gadać, to jest po prostu pochłaniacz czasu. [...]" Wujaszek JJ, Wrocław

"[...] Teraz jestem w stanie grać tylko w jeden tytuł: NEED FOR SPEED UNDERGROUND. Tuning fur to jak dla mnie rarytas, tryby Drag oraz Drift - po prostu masakra... Wreszcie w jakiejś grze mogę Skyline'a odpier...niczyć wedle własnego widzimisię... No i nie można nie wspomnieć o soundtracku [...]" Ajaksss, Łomża

"[...] Ciemna noc... nowa jeszcze konsola zaczepnie otwiera swoją klapkę. "Wsadź coś we mnie" - zdaje się mówić... więc wsadzam, zamykam pokrywę. Ciche pomruki dochodzące z wnętrza oznaczają, że chyba się jej spodobało. Bootowanie. Mały niebieski sześcian kreśli na ekranie znak GC. Chwila ciszy... ... "Ta gra zawiera drastyczne sceny". "Dawajcie" - mówię cicho. Jest! Ekran tytułowy. Startuje intro. Znam je na pamięć, ale nie w takiej jakości. Zafascynowany nie odrywam wzroku od telewizora. Parę scenek przypominających dawne czasy... hehe... i tak wiem, że jesteś zdrajcą... przejście do pokoju obok... znam to... mimo to jestem oszołomiony grafiką, takiej jeszcze nie doświadczyłem. Powoli przechodzam się po sali... oszałamiające... przechodzę przez następne drzwi... taaak, pamiętam jak się bałem 7 lat temu. Scenka... szok... Znowu idzie... jest piękny, mimo że z ust wypływa mu gęsta ropa, a jedyne o czym myśli, to dopaść i zabić... Parę ciosów nożem... odgłos upadku... wracam... spocone ręce ześlizgują się z pada... Tak, to ta sama gra, tyle że o niebo lepsza. RESIDENT EVIL 1 na GC zawładnął mną. Patrzę na zegarek... to już dwie godziny? Cóż, chyba nie pośpię tej nocy... w sumie nie żałuję [...]" Siara_iwj, Rzeszów

"[...] F-ZERO GX - dynamika, szybkość, grafika, no i KLIMAT. Zdecydowanie najlepsze wyścigi na GCN! [...]" Greg, Katowice

"[...] Nie mam wyboru - PES3,) Realizm, realizm i... hmmm, realizm? A zryl mi beret... tum tum tum pieprzyk na twarzy Marcio Amoroso [...]" Goju, Mysłowice

"[...] RAINBOW SIX 3 - najlepszy taktyczny szuter na rynku. Bardzo fajne bronie, super zrobione cienie, AI Twoich pomagierów. Mega gram w mega oprawie! [...]" Cegła, Józefów

"[...] Ostatnio zagrywam się cały czas w LEGACY OF KAIN: DEFIANCE - ma świetną fabułę (która w końcu rozumiem, gdyż przeczytałem dzięki jednemu z forumowiczów streszczenia poprzednich części), która może nie zaskakuje, ale trzyma klimat opowieści o wampirach, fajne juggle i grafę na przyzwoitym poziomie [...]" ???, ???

(wkrótce na DVD rozszerzone wydanie). Mój kolega (pozdrówka Wiedemyl) twierdzi, że ludzie w różny sposób osiągają stopień nasycenia szczęściem (radosna chwila poranka, spirytusu pełna szklanka), ja osiągam to nasycenie poprzez dobry film, fajną grę. Wielu z Was narzeka, że tylko sequele, brak nowych pomysłów, jednak trafiają się w tym błocie perły, np. PRINCE OF PERSIA (ABY ZNALEŹĆ KSIĘŻNICZKĘ, TRZEBA POCAŁOWAĆ WIELE ZAB).
A wracając do przemyśleń dorożkarza - gratuluję mu podejścia, bo jak mówi moja ompela Madzia - "z prądem nawet g***o płynie, a pod prąd to tylko szlachetna ryba". Pozdrawiam serdecznie! (...) Ja nagrodę chcę, hehehe! [...]" Manusz, ???

Gracze się ukrywają, powiadasz? No, trudno abym jadąc samochodem krzyczał przez szyber, że jestem graczem, ew. przechadzając się w centrum handlowym. Z koszulek z nadrukami z gier lub logosami zespołów muzycznych wyrosłem, a jeśli już przyodziewam tekowe, to zazwyczaj mam je pod swetrem i kurtką. Co zatem pozostaje? Hm, kinomaniacy oraz wielbiciele skoków ze spadochronem też nie afiszują się ze swoim zajobem. Podsumowując, zostaje być wiernym swemu hobby, jeździć na konwenty/zloty itd., no i czytać prasę branżową, która z pewnością sprawia wrażenie uczestniczenia w czymś wielkim (nie piszę tego z punktu widzenia osoby zaangażowanej w powstawanie PE, lecz statystycznego czytelnika, który co miesiąc zostawia w kiosku kilkadziesiąt złoziszy w zamian za stertę pism kolorowych). Ja absolutnie nie wstydzę się swojego hobby, gdyż: 1> jest przy okazji moją pracą, 2> samo w sobie nie jest infantylne, może i nie najbardziej ambitne, ale w moim mniemaniu mam więcej do powiedzenia, niż statystyczny kolekcjoner znaczków pocztowych z Kambodży lub puszek po piwie (buhahaha!), 3> wiem, że robię coś pozytecznego, zamiast stać na ulicy i wypalrywać ofiar, które mogłyby "pożyczyć" zeta na jabcoka (...). Z tymi rybami to jest tak, że czasami trza przejść na stronę g***a, aby nie zostać obrzuconym na śmierć. Koniec, kropka (...). Ja też chcę nagrodę!

STRASZNY PROBLEM

"[...] Cześć HIV, mam straszny problem i nadzieję, że mi w nim pomożesz. Otóż mieszkam w małej miejscowości koło Wrocławia, w której są jedynie dwa porządne sklepy z pismami (w których mogę kupić PSX EXTREME) jeden to kiosk, drugi to sklep (market). I tu tkwi problem, ponieważ w markecie pismo jest zawsze w dniu wyjścia PE, tylko że na każdym egzemplarzu jest przyklejona cena (wiesz taka żółta, mała nalepka) i gdy próbuję ją odlepić, to odpada lekier z okładki (nie mogę znieść widoku tak poniszczonego PE.), natomiast w kiosku pismo jest dwa, trzy dni później, ale za to bez żadnych nalepok i co najważniejsze z "pełnym" lakierem [...]" Piotr, Święte Katarzyna

Oj, jestem zakłopotany. Problem to na skalę globalną. I kto wie, być może wkrótce ludzkość spotka Armageddon. A jeśli nie, to wykup prenumeratę szybko, solidnie, bez nalepek.)

PANI JADZIA

"[...] Eiko ziomale! Hehe, wiecie co? Ten świat jest zdrowo pojechany, ale zacznijmy od początku). (...) Siedząc na Necie i przeglądając jakąś stronkę internetową naszła mnie ochota na "wypróżnienie się", jednak zdałem sobie sprawę, że nie mam co czytać w trakcie "oddawanie się medytacji", więc postanowiłem czym prędzej udać się do pobliskiego kiosku w celu zaopatrzenia w najnowszy numer PSX EXTREME. Po dotarciu do kiosku, z uśmiechem na twarzy zapytałem czy jest najnowszy nr PE. Pani sprzedawczyni spojrzała na mnie trochę

RODZYNY

Co niektórzy nie przestają mnie zadziwiać. Listy z gatunku "bum-tralala-bum-cyk-cyk" taszczy biedne pani listonosz, ew. przerzucają serwery pocztowe, zapewne przegrzewając się. Ale to nie koniec rewelacji, bowiem wariaci wszelkiej maści wpadli na pomysł, iż można mnie nękać za pośrednictwem komunikatora Gadu-Gadu. Gulp! Póki co, bawmy się razem, czytając rzygowiny co bardziej zakręconych lucków, wykazujących się ogromną finezją w trakcie pisania do zacnej Redakcji PSX EXTREME. [hiv]

■ "Witaj, w nowym PE widze ze conektórzy pod choinke chetnie by dostali gry ktore ja juz posiadam od 2 tygodni prawie. Mowa tu o FFX-2 i Crash Nitro Kart, dziwie sie ze jeszcze ich nie macie no ale trudno, w kazdym razie gdybyscie chcieli to ne adres redakcji moge w prezencie wam wysłac te gierki i dostalibyscie jeszcze w tym tygodniu, taka wczesna gwiazdka. Obie gry na płytkach DVD, Full amerykanskie wersje, zadnych cięć i innych shitów. Sa to juz ostateczne wersje gier."

■ "Czy karta pamięci od PS2 będzie działać na Szaraku?"

■ "Słyszałem od kumpla, że istnieje możliwość zlinkowania dwóh "pegazow" i grania np. w Contrę na 4 graczy. Niestety nie potrafił mi dokładnie wyjaśnić jak tego należy dokonać. Czy potrzebne są do tego specjale karty sieciowe? A może trzeba kupić specjalną rozdziałkę do TV? Czy jest możliwosc podpięcia pade od pegazusa do blaszaka i ciorania w np. Tekena 3?"

■ "Zauważyłem ze gdy sie zjaram wiele gier robią sie znacznie ciekawsze. Grafika robi sie bardziej ostra, muza robi wieksze wrazenie. Zaczynam zauważać niewidoczne przedtem szczegóły. Czy grałiście bedac zjarenymi. OTO moje TOP 5 gier w które najlepiej gra mi sie będąc zjaranym: 1. REZ 2. Aplitude 3. Winning Eleven 7 4. Bumout 2 5. Fatal Frame"

■ "Będzie bez żadnych wstępów i bez wazeliny. Mam tylko jedno pytanie do Kosa czy On ***** nie był czasami najeb**** lub najarany jak pisał rękę do nowej fify. Przaz Niego wydałem tyle kasy na ten "szit". Była to moja pierwsza i ostatnia fifa na ps2. Jak On mógł dać jej 8 a ZAJE***** PES 3 dostał tylko 9 przecież to jest ***** skandal. Fifa jak to na nią przystało jest ZJE**NA. Jedyną rzeczą co ją ratuje to pełna licencja i PVD w menu. Koso nie pij ***** więcej. Tym miłym akcentem kończę mój tępy wywód."

■ "Yo! Yo! Yo! HIV - U. Jestem waszym stałym czytelnikiem i tak sobie myślę czy nie wziąść prenumeraty. Wziąłbym napewno, ale jak dostane na 100% grę jakąś - najlepiej Pro Evolution Soccer, a gdyby nie było to albo LMA Manager 2002 lub World War 2. Prisoner OF War. Czy mogę być pewny ze napewno dostnę ??? Nie muszę tego Breloka ani tej przypinki tylko fantastyczną gierkę. Dajcie tego e-maila do nr 77 bo napewno dużo osób ma ten sam problem co ja. Pozdro !!! Nara !!!"

■ "Na poczotku w moim zyciu byl pc. Jak kiedys myslalem plekna maszynka o nieziemskiej mocy i cudownych grach. Ale moje poglady zmienily sie diametralnie gdy po raz pierwszy w zyciu zagralem na konsoli. Było to n64 u mojego kuzyna. Sprzet byl nieziemski i miał ten bliżej nieopisany klimat. Wlasnie wtedy pokochałem konsole i zaczelem na nich grac. Dzis po 4 latkach od tego wydarzenia konsole sa moim życiem a pc to gardze i niechce go widziec na oczy."

dziwnie i powiedziała, że jest. Ucieszony, że moja medytacja nie pójdzie na marne, grzecznie poprosiłem o pisemko na co pani zareagowała "A dowód osobisty, kolego, mamy?!". Mnie zatkało (już podwójnie)! Zapytałem po co jej dowód, a ona na to, że gazet dla dorosłych bez dowodu nie sprzedaje! No to już zrozumiałem wszystko, Wy chyba też Jak to się skończyło? Heh, musiałem lecieć do innego kiosku, bo pani Jadzia była bardzo uparta i nie chciała uwierzyć, że PSX EXTREME to nie pomo W drodze powrotnej postanowiłem wstąpić do kiosku i zaprezentować pani Jadzi zdobycz, na co odparła, żebym jej głowy pierdołami nie zawracał! (...) Od tego całego zamieszania odechciało mi się "medytacji". [.]" ???, ???

Tak to już jest z "medytacją", że aby medytować - trza się wypróżnić ... duchowo)

GRAFIKA, REKLAMA

"[...] Cześć HIV! Słowem wstępu - w liście tym chcę poruszyć trzy kwestie dwie nt konsol i jedną na temat nowego Matrixa (...) Pierwsza sprawa, którą chcę poruszyć, dotyczy grafiki w grach komputerowych, chciałbym się tu niejako odnieść do artykułu jaki ukazał się w ostatnim PE (nie pamiętam tytułu tego art , a nie mam pisma przy sobie) Autor twierdzi w nim, że najważniejsza dla wszystkich jest grafika, a ci którzy twierdzą inaczej - oszukują Osobiście się z tym nie zgadzam, nie zależy mi na fotorealistycznej grafie Dlaczego? Z kilku powodów Pierwszy jest taki, że gram po to żeby uciec od rzeczywistości, a fotorealistyczna grafa w mocno rozbudowanej grze wcale by mi w tym nie pomogła (po co uciekać od rzeczywistości do rzeczywistości?) Uważam, że taka grafa poza wyścigami nie ma racji bytu, gdyż np fotorealistyczna strzelanina mocno wzburzyłaby strażników moralności i gra mogłaby się nie ukazać w ogóle, nie wyobrażam sobie platformówek, no bo co - miałbym skakać po platformach takim ultrarzeczywistym Ścierą i zbierać monety na piwo dla niego? Bez sensu

HIV: Bez sensu? Dziwnym trafem nie zgadzam się z Tobą Oczami wyobraźni widzę MGS3 z fotorealistyczną oprawą

Twierdzę, że nikomu tak naprawdę nie zależy na super grafie (może tylko właścicielom PC), co postaram się udowodnić, posługując się mną samym jako przykładem Otóż parę lat temu, gdy grałem w salonie w dwuwymiarową chodzoną bijatykę, to nie marzyłem o grafie 3D, ale o tym, że w przyszłości jak rzucę granat to wybuch co najmniej wyrwie dziurę w ziemi Zamiast tego przyszło 3D i zaślepienie nim a interaktywność diabli wzięli Chyba tylko w RED FACTION można rozwalać ściany, a i tak tylko w wybranych miejscach, ew w THE MARK OF KRI miecz odbija się od skał albo wbija się w drewno - no, no, trzeba było kilkudziesięciu lat rozwoju gier, żeby twórcy wpadli na coś takiego i mogli się tym szczycić (GEO MOD)

H: Hehe, chyba mało wiesz Kwestia wybuchów wyrywających dziurę w ziemi lub możliwości przebijania się przez ściany rozbija się o problem dopracowania engina'u Chyba nie zdajesz sobie sprawy z faktu, ile pracy kosztuje kodera taka popierdółka, jak realistyczny wybuch Grafik - opracuje odpowiednie tekstury, grafik 3D - opracuje odpowiednie obiekty, koder - opracuje efekt, ale narobi się nad tym w choierę, a efekt będzie mizerny jeśli nie zna wystarczająco dobrze zasad fizyki, nie przeanalizuje taśm wideo odgrywanych w zwolnionym tempie itd Ew nie poradzi sobie z angina'em, który odmówi posłuszeństwa w trakcie wybuchu Także wszystko w tym przypadku jest względna

Zresztą, żeby zobaczyć co sobie bardziej cenią Gracze wystarczy spojrzeć na popularność choćby takiego mocno interaktywnego ale bez super-ekstra-cud-miod grafy GTA, ew przeczytać narzekania Graczy na liniowość FFX. Takich przykładów jest wiele i można by mnożyć długo (kto pamięta THE BOUNCER - przecież ma piękną grafę)

H: Wymieniona przez Ciebie gra jest kiczowata po prostu 5 ciosów na krzyż, beznadziejne fabuła.

Druga kwestia dotyczy promocji gier i konsol w naszym kraju Chodzi mi o to, że "wszyscy" twierdzą, że się nie opłaca, że duże piractwo, społeczeństwo biedne itp itd Cudzysłów przy wszyscy jest celowy - NOKIA Reklamy N-Gege w TV widział chyba każdy, a firma pomimo wysokiej ceny urządzenia promuje ją i nie twierdzi, że się nie opłaca W ogóle co to za gadanie, że się nie opłaca? Gdyby producenci samochodów parę lat temu stwierdzili, że nie warto sprzedawać i promować samochodów w Polsce, bo biedni, bo kradną, bo wolą powypadkowe z Niemiec, to dzisiaj wszyscy jeździliby samochodami kradzionymi, powypadkowymi i starymi Albo gdyby chrześcijanie parę setek lat temu uznali, że nie opłaca się nawracać pogan, to dzisiaj Watykan nie byłby taki bogaty, a Ty, HIV, modliłbyś się dziś do totemu (chociaż i tak to robisz - PS2, Xbox) (HIV ehehehe) Powszechnie wiadomo, że reklama dźwignią handlu i bez promocji nie uda się takiego Kowalskiego namówić na konsolę Skąd ma wiedzieć, że takie coś istnieje? Może ew kupi komputer bo zobaczy u znajomego - i tyle Myli się też ten, kto twierdzi że konsole i gry są dla bogatych, ponieważ bogaci są zbyt zajęci zdobywaniem kasy i nie mają czasu na granie, a jak już chcą wypocząć, to kupują jacht (a nie konsolę) i wyjeżdżają do ciepłych krajów Jasno wynika więc, że sprzęt kupią ci, którym w miarę się powodzi, a takich wbrew pozorom w Polsce nie brakuje, oczywiście jak się im go (sprzętu) nie pokaże, to kupią nowy TV, ew komputer

H: Oj, powoli przechodzi mi ochota na dyskusję z Tobą [Ś a wg mnie mądrze prawi, miejscami]

Pozostaje kwestia piractwa. Spójrzmy na Japonię, tamtejszy rynek przesycił się, a o nowego klienta trudno, bo przeciętny Japończyk liczy każdy grosz (każdy, kto choć trochę interesuje się Japonią wie, że Japończycy bogaci nie są, a wielu ma zaciągnięte kredyty, więc myśli o ich spłacie, a nie o PS2)

H: Amerykanie też nie są bogaci, bo przeciętna rodzina spłaca kredyt na dom i 3 samochody "terenowe" + najnowszą suparszybką ferrarkę? A może nie są bogaci dlatego że mając byle jaką pracę można żyć na poziomie?

Zaistniała sytuacja zmusiła więc firmy do spojrzenia na Chiny jako rynek zbytu, a nie jak dotychczas jako źródło taniej siły roboczej i kolebkę światowego piractwa Jak więc widać piractwo nie przeszkadza w promocji, oczywiście można powiedzieć, że w Chinach żyje miliard ludzi, ale trzeba wziąć pod uwagę, że zdecydowana większość żyje na prowincji, gdzie nie ma prądu

H: Okej zostaje zaledwie 200 milionów Chińczyków, którzy "mają prąd". Zaiste, rynek to malutki tyci-tyci niczym ich pisiorki...

Należy zauważyć również, że potencjalni zainteresowani zakupili już dawno piracki sprzęt, więc wątpliwym może wydawać się wkraczanie na tamtejszy rynek a mimo to firmy zdecydowały się na to, ale chyba tylko z powodu zapaści w Japonii

H: A Balcerowicz musi odejść!

Myślę, że pozwala to rokować na lepszą przyszłość dla nas - Polaków, chociaż Europa to nie Azja ale na zachodzie taż jest zapaść, może więc firmy w poszukiwaniu pieniędzy zainteresują się nami.

H: Jasne, interesują się, cały świat się nami interesuje Np USA chcą przerzucić do Polski



NIEUSTAJĄCY KONKURS NA NAJŁADNIEJSZĄ KOPERTĘ

Deliście radę! Nawet do tego stopnia, że nie zmieściłem wszystkich nadesłanych prac Każda z kopert jest na swój sposób ciekawa, a ponieważ są Święta, a ja nigdy nie przesadzałem z ilością nagród dlatego tym razem przyznaję aż trzy PS Michał, przypadkiem nie poniosła Cię fantazja? [Ś]



▲ Michał Zoc, Szczecin





▲ Monika Jaworska, Szczecin

▶ Grzegorz Gała, Wodzisław

◀ Marcin Mitręga, Rzeszów

▼ Krzyś Łaciek, Brzeg







▲ Przemek Fornal, Chełm

HC ROOM ... POKÓJ GRACZA!!!



HIV: To, co serwuje aura, sprzyja siedzeniu przed konsolą i TV. Czyżby zimowe "remonty" Waszych HC Roomów przyczyniły się do tego, iż zostałem zalany falą zdjęć? Niestety, z przyczyn oczywistych byłem zmuszony wybrać jedynie najciekawsze pokoje. Waszą uwagę pragnę zwrócić na 2 pokoje, nieco kontrastujące - Pawła Kozuba z Jaleniej Góry oraz Tomasza Posłusznego z Radomia. Co tu dużo gadać, czekam na kolejną porcję zdjęć. Zapraszam do podziwiania stuffu ( ). Uwaga! Rubryka HC ROOM nie służy chwaleniu się sprzętem jako takim, totaż wszystkich zainteresowanych proszę o nie podsyłenie specyfikacji technicznej ich wynalezków, gdyż ani mnie, ani Czytelników takie dane nie obchodzą i nie zostaną opublikowane!!!□

Pokój Roberta Wysockiego z Suwałk, nazywany przez niego samego "królestwem", jest bardzo estetyczny, ciepły, nie panuje w nim chaos i "przesilenie". Ot, wszystko na swoim miejscu, bez wariacji. Xbox doskonale komponuje się za sporych gabarytów zestawem hi-fi. Szkoda jednak, że zdjęcia nie powalają jakością (wyrazam nadzieję, że w druku wyjdzie to okej).



HC ROOM Tomasza Posłusznego z Radomia kopia zady. Ciepłe, pomarańczowe ściany sprawiają, iż chce się rozwalić przed TV, zapuścić jakąś grę i dzierząc w dłoni piwko szarpać do białego rana. Oto kilka słów od Tomka: "Cze! Bez zbędnego lizania d**y przejdę do konkretów. Przesyłam foty mego wypasionego HaCeRumu). Jak widzicie nie toleruję "kopii zapasowych" i zawsze byłem ich przeciwnikiem. I nie dlatego, że stać mnie na oryginały, powodem - w moim przypadku - byłby brak komfortu grania i świadomość szybszego zużycia lasera! A poza tym nie jestem zwolennikiem grzebania w bebechach mojej ukochanej konsoli! (...) Krótko: dźwięk urywa banię! Grając w SSX3 - jak spadała lawina, to zasłony w pokoju dosłownie fruwały!!!"





"Komentarz jest tu zbędny" - napisał Paweł Kozub z Jeleniej Góry. Co fakt, to fakt).





"Długo się zabierałem za napisanie tego listu, aż w końcu dorwałem cyfrówkę, co mnie popchnęło do napisania tego maila. Mam se pokoik i mam se w nim własnoręcznie nabazgrany obrazek, a nawet dwa... więc je ślę! A nuż komuś do gustu przypadnie... Aha, jeszcze jedno, proszę o jakikolwiek komentarz" - napisał Piotr Micherewicz z Warszawy. Hm, jak se masz, to se postanowiłem opublikować, a i opatrzyć komentarzem. Zadowolony?







UWAGA!!! W związku z próbami przechytrzania mnie 2 miesiące wstecz wprowadziłem nową regułę dotyczącą zdjęć nadsyłanych do HC ROOM. Aby zapobiec kontom (publikacje z Netu) na zdjęciu obok sprzętu itp. musi się znajdować choć jeden numer PSX EXTREME lub PORADNIKa EXTREME. Trwam w postanowieniu, totaż interesujące prace bez PE odrzucam. (...) Z uwagi na zasyp maili w przypadku wysyłania zdjęć drogą elektroniczną (priorytetową) proszę o wpisanie w temacie hasła-klucza: HC ROOM. Dziękuję serdecznie - ułatwi mi to pracę. Zdjęcia najlepiej w formie elektronicznej, podsyłacie do mnie drogą mailową (hiv@psxextreme.pl). Zdjęcia konwencjonalne - na adres Redakcji (patrz "stopka redakcyjna") z dopiskiem "Listy - HC ROOM". Nie zapominajcie o podaniu numerów (imię+nazwisko, pełny adres zamieszkania). Do dzieła!

KONKURS NOWOROCZNY!

FIRMY CD PROJEKT

Nagroda: kierownica Logitecha do konsoli PS...

Zadanie nie jest skomplikowane. Wystarczy, że odgadniesz z jakiej gry pochodzą poniższe shoty oraz podasz ilość szczegółów jakimi się różnią (nie musisz ich wypisywać!). Odpowiedź wpisz na kartkę pocztową, przyklej do niej kupon (który znajdziesz na tej stronie) i wyślij ją na adres: PSX EXTREME, ul. Skokolska 65, 40-087 Katowice. Powodzenia!

Masz możliwość wysłania obydwu konkursów noworocznych na... kartce, lecz z dwoma kuponami!

Czekamy do 31 stycznia!



ZNAK



Scenariusz: KLEJU

Grafika: MALKIRA

KUPON

swoje bazy wojskowe a Unie Europejska dowali nam wkrótce horrendalne kary finansowe za fakt, iz w momencie wajścia do Unii piractwo będzie na poziomie "na maksa go!" Rewelacja! [$ bardziej na temat, bo co mają "bazy" do gier?]

Długi ten list, mam nadzieję, że sensowny (mi się wydaje, że jest takowy), i że nie zobaczę go opatrzonego nagłówkiem "debil miesiąca" No to cześć! [...]" Mast3r, Goleszów

H: Podkreślam wszystko zależy od punktu widzenia,) Bywaj zdrów!

KARKI

'[...] Siema Jakieś 3 minuty temu skończyłem czytać list Oskariousa Podjarany Twoim zniecierpliwieniem szybko się zerwałem, narwowo rozglądając się za większym kawałkiem papieru i "dzielejącym" długopisem Dobra, mam Poniższe linijki kieruję do wyróżnionego przez Ciebie autora listu

Cześć Mimo iż nie siedzę teraz w wannie, a przy biurku, to jednak czuje, że jestem w sytuacji trochę podobnej do Twojej Wprawdzie znam przynajmniej kilkunastu graczy (celowo z małej litery), ale o prawdziwych konsolowcach to je jedynie w gazecie czytałem Sam często rozmyślem na temat całego społeczeństwa prawdziwych Graczy i zawsze mocno irytują mnie przypadki typu sir Kox czy inny cwaniek "napinam się przy laskach" Tacy goście hańbią nasz wizerunek Do dziś ze wstrętem wspominam incydent, jaki nastąpił podczas jednego z tekkenowych turniejów Mianowicie jeden z uczestników, wygrywając wywyższał się do tego stopnia, że obrócił się plecami do ekranu, chcąc udowodnić, iz wygra nawet w taki sposób Najgorsze było to, że nikt z obecnych nie zareagował należycie Dodam, że koleś preferuje wiadomy, jakze popularny w naszym kraju styl życia Nie powinieneś wstydzić się, że nie przedstawiłeś stosownych faktów generałowi i żołnierzom, ja też nie lubię dostawać w ryj Nigdy nie byłem na EP, ani na żadnym zlocie konsolomaniaków, więc nie wiem, jakie są tam relacje między ich uczestnikami (H bardzo pozytywne) Ale w PE ujawniono kradzież konsoli, tak więc (H czarna owca ...) Sądzę, że dobrze wychowanych Graczy jest tak naprawdę niewielu, nawet wśród redaktorów coraz częściej przejawia się chamstwo (szczególnie HIV, to trzeba przyznać) (H hłehłe! Juz taki jestem - zimny drań,) Wielu uważa się za hardkorowców i w ogóle debeściaków w temacie (choć czasami takimi właśnie są) Tworzą zwartą grupę kumpli i nie dopuszczają do siebie "żółtodziobów" (to stwierdzam na podstawie PE i Netu) Dobrze, że tępią lamerów, ale niech nie lekceważą młodzianów. Inaczej jest w przypadku opisanych przez Ciebie kolesi, którzy na ogół na grach znają się tyle, co ja na polityce Jeszcze inni wyjdą na ulicę, oklepią porządnego człowieka, ściągną mu buty i sprzedadzą je kilka razy, bo akurat brakuje im na "pleja dwójka" i "matal of chonor" Gdy skombinują konsolę (jedną na sześciu - dwa tygodnie gra boss, reszta po tydzień) sępią gry od takich jak ja, a znam ich co najwyżej z opowieści podwórkowo-watkowych. Oczywiście nie oddają pożyczonych płytek i nie dociera do nich, jak wielką krzywdę wyrządzili prawdziwemu Graczowi Ech . dno Na razie

HIV, dzięki z góry za wydrukowanie listu). No i bez obrazy, zresztą kiedyś sam napisałeś. "spadam na łono przyrody odchamić się za cały rok". Tez nara [...]"

HHGLOBUS, Pyskowice

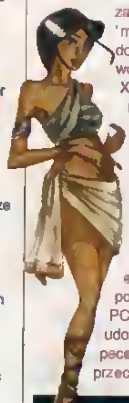
Luzik, ja nie z tych, którzy obrażają się za "bele co" ( ) Odnoszę wrażenie ze napisałeś nie tyle o pseudo-Graczach, lecz o typowych karkach Kolesie kasują po kolei wszelkie słabsze jednostki, gwałcą staruszki i plują na bankomaty, a w kinie szeleszczą papierkami z cukierków Normalnie świnie!)

GRA NA "10"

"[ ] Chyba nigdy, żadna gra nie dostanie u Was oceny głównej "10" Przeszedłem dwukrotnie PRINCE OF PERSIA TSOT (PS2) i jest to zdecydowanie gra na "10" (z minusem) Jezali TAK INNOWACYJNE, tak kapitalnie zrealizowane produkcje nie dostają "10", to żadna gra nie uzyska takiej noty No, chyba ze remake eRPeGa z 1990 roku, gdzie smoka zabija się dwoma kropkami [ ]"

Wacław, Kraków

Po pierwsze, kazdy ma prawo do własnej oceny sytuacji, własnego zdania, a i jego wyrazenie (taki kraj, mimo ze równo zryty) Wg Ciebie gra jest na "10" - i je to docenia, tyle ze wg mnie nie jest (nie wiem jak długo grasz i ile gier zaliczyłeś w zyciu, ale ja patrzę na kazdy tytuł przez pryzmat 20 lat intensywnego ciorania) Tak samo stwierdził autor recenzji w poprzednim numerze PE (Torba) Poza tym pamiętaj, ze kazda recenzja jest z założenia subiektywna ( ) Przy okazji, zastanawia mnie fakt, ze "mniejszości" zawsze dopatrują się niesprawiedliwości Dlaczego posiadacze X-ów oraz GaCków zawsze mają jakieś "ale", podczas gdy posiadacze PS2 przyjmują oceny ze spokojem (no, chyba ze MGS2 dostaje "8-")? Zaistniała sytuacja przypomina mi czasy Amigi, szczególnie jej schyłku - gdy kazdy argument był dobry, aby pokazać wyższość Amigi nad PC (Amiga rulez!,), a zarazem udowodnić iż przeciwnik-pececierz się nie zna (ofkoz przeciwnik w sporze)



KE PASA?

"[. .] Tak sobie poczytałem nowe N+ i PSX EXTREME - i chyba w tym drugim jakieś uczulenie na GaCka mają, czy coś? Killer na GC - VIEWTIFUL JOE, dostaje "7+" (nie widziałem nigdzie ocen poniżej "9"). W tym samym piśmie zwyczajna crapy na PS2 dostają takie same oceny Na "barometrze" GC ma "8-", a PS2 "10" Nie chodzi mi o to, która konsola jest lepsza, ale brak obiektywizmu - az kłuje w oczy [...]"

Jur, pl rec gry konsole

Jeśli Cię dobrze zrozumiałem, to powinniśmy zwracać uwagę jakie dana gra zbiera noty (branza w ogóle, czyli konkurencja, pisma zachodnie i Net) i dopasowywac do nich nasza ocenę czyż nie? Tek się składa, że mało nes obchodzi, jakie noty dostaje dana gra na popularnych serwisach (co nie znaczy, ze tych ocen nie znamy) Sugerujemy się własnymi odczuciami a takie też były odczucia recenzenta - nieprzypadkowego zresztą, ktory sam, o dziwo, stwierdził że nie rozumie wielkiego halo wokół VIEWTIFUL JOE Moze jako jedyni mamy odwagę napisać coś, co nie pokrywa się niekiedy ze zdaniem 'większosci"? W związku z tym przepraszam Cię, jeśli Ci to ulzy (skoro wg



Ciebie ocena w innym piśmie bliska "10", jest obiektywna, to Twoja sprawa) Czemu GaCek nie dostał "10" w Konsolometrze? Pewnie dlatego, ze na to nie zasługiwał, nie uwazasz? Przejrzyj jeszcze raz cały numer i popatrz na to obiektywnie ( ) Wszystkim niezadowolonym z ocen niechaj utzy nowa rubryka jaką zapowiedzieliśmy na łamach PORADNIKa - GAME PARK Znajda się tam krótkie opinie ("3 grosze") Czytelników, którzy nie podzielają naszych opinii i pragną coś dodac od siebie Polecam zatem obczalić PORADNIK #4 (do 7 stycznia w kioskach) i naskrobać co Wam lezy na wątrobie

ZŁAP KONTAKT
PORADNIK EXTREME #5

W PORADNIKu EXTREME #5 (luty 2004) pojawi się druga edycja wielkiej akcji "Złap Kontakt" - spis miłośników konsol, nawiązanie nowych znajomości, pochwalenie się swoim "arsenałem" czy w końcu pokazanie się na forum, ot tak, dla formalności (zeby Polska zobaczyła.) Dodatkowo, jeśli kiedykolwiek zamierzasz wybrać się na zlot (EXTREME PARTY) lub szukasz kolegów do gry w swoją ulubioną grę, to musisz wiedzieć, że taki spis jest nieoceniony Wytnij zatem kupon, wpisz swoje dane i wyślij na adres PORADNIK EXTREME, ul Sokolska 65, 40-087 Katowice. Czekamy do 15 stycznia

Prosimy o czytelne wypełnienie danych!

Nazwisko i imię

ksywa

miejscowość

dowolny JEDEN kontakt (tel./mail/gg/ulica i nr domu)

Posiadane platformy do grania

Zgadzam się na opublikowanie moich danych w PORADNIKu EXTREME nr 5

Podpis

PCHLI TARG

Sprzedam konsolę PS2 (39004) + GRAN TURISMO 3 PES + Dual Shock 2 + pudełeczka + okablowanie. Stan bdb+ dno dobry Tel. 0607 162 914 Michał

Sprzedam oryginalne gry na PlayStation 2: GTA: VICE CITY oraz EYE TOY PLAY (stan: jak nowy!!!) Cena do uzgodnienia Tel (0112) 425 82 21 szwenir po godz 16.00 pytać Krzysiu

Kupię grę "Prehistorik" on SNES o w wersji PAL. Zapłacę każdą cenę (w granicach rozsądku) Tel (091) 453 70 63 dzwonić do godz 15.00 pytać Sabaritone

PSX EXTREME



Tipsy & Triki

Amped 2 [XBOX]

Kody do wpisania w "cheats", pod opcjami:
AllLevels - wszystkie poziomy
Bunny - grasz jako różowy królik
AllMyPeeps - wszystkie postacie
MaxSkills - maksymalne statystyki
HoCollisions - brak kolizji z innymi zawodnikami
FastMove - ślizgasz się szybciej
LowGravity - mała grawitacja
TrickedOut - niespodzianka
NoCheats - wyłączenie kodów
DontCrash - nigdy się nie rozwalisz
ShowRewards - wszystkie wstawki FMV

[Uwaga, nie można zapisać stanu gry podczas gdy kody są aktywne!]

Backyard Wrestling: Don't Try This at Home [PS2]

Wszystko odblokowane:
W głównym menu wciśnij i przytrzymaj L1, a następnie wklep tę oto kombinację
✕ ■ ▲, ● ✕, ■ ▲ ●

Wszystkie areny i wrestlerzy:
W trybie Story jako swoje imię wpisz **DEATHGAMER**

Backyard Wrestling: Don't Try This at Home [XBOX]

Wszystko odblokowane:
W głównym menu wciśnij i przytrzymaj lewy trigger, a następnie wklep tę oto kombinację:
A, X, Y, B, A, X, Y, B.

Conflict: Desert Storm II - Back to Bagdad [PS2]

Cheat menu
W opcjach wklep tę oto kombinację
L1, L1, R1, R1, ■ ■ ▲ ▲ ● ●

Crimson Skies: High Road to Revenge [XBOX]

Podczas gry wklep poniżej podane kombinacje
X, B, X, B, Black - 10 akstra tokenow
Y, X, R, Y, Black - wszystkie samoloty
R, X, A, B, Black - 1000 punktow uszkodzenia od strzału
A, Y, A, Y, Black - $5000
Y, A, X, R, Black - tryb "God"
X, R, A, X, Black - poziom trudnosci "Super Hard"

Disney's Extreme Sktn Adventure [PS2]

Kody, które należy wpisać na ekranie z cheatami
friendsofbob - wszyscy skatarzy
extremepassport - wybór poziomu
sweetthreads - wszystkie przedmioty
sevannah - wstawka FMV z "Lion King"
nugget - wstawka FMV z "Tarzan"
marin - wstawka FMV z "Tny Story"
s/ercharger - pasek specjalny zawsze na maksa

Downhill Domination [PS2]

Podczas gry wklep
↑ ▲ ↓, ✕, ←, ● → ■ aby poniżej podane kombinacje dzialały:
↓ ▲ ■ ■ ↑ - anty-grawitacja
↑ ✕ ← ■ ↑ - s/er bunny hop
← ■ ✕, ↑ ▲ s/er bounce
→, ↑ ↑, → → ■ mega flip
↓ ← ←, → adrenaline boost
↑ ↓ ← ← → combat /grade
↓, ← ←, → → stoke trick meter
↓ → → ←, ← odnowa energii
↓ ■ ■ ← ● zawsze zapalony
← ■ ● ■ ← brak walki
←, →, ↓, ↓ extra smack time
→, ↑ ↑ ● ● ■ więcej kasy
↓ ▲ → → ■ speed freak
↓ ▲ ←, ← ■ niekończąca się energia

Gladius [GC]

Podczas gry wciśnij I przytrzymaj L, a następnie wklep poniżej podane kombinacje
↑ ←, ↓ → ← ←, ← ← ↑, ↑
↑ ↑ dowolne kamera
→ ↓ ← ↑ ←, ←, ←, puść L, wciśnij i przytrzymaj R, i kmatynuuj ↑, ↑, ↑ - wypisuje pokojkowek postać w jakikolwiek sprzęt

Legacy of Kain: Defiance [Xbox]

The Tube Reaver
Grając Kainem wciśnij pauzę, a następnie wklep tę oto kombinację ↑, ↓, ←, →, **Black White, Y, ↓ R** Kain powinien powiedzieć "Fear the tube"

Legacy of Kain: Defiance [PS2]

The Tube Reaver
Grając Kainem wcisnij pauzę, a następnie wklep tę oto kombinację ↑ ↓, ←, →, **R2, L2,** ▲ ↓ ● Kain powinien powiedzieć "Fear the tube"

Manhunt [PS2]

W głównym menu wklep jedną z poniżej podanych kombinacji:
Poniższe kody nie dadzą efektu dopóki nie ukończysz obu poniżej wymienionych poziomów na stopniu trudności "hardcore" z pięcioma gwiazdkami. Gdy owe poziomy zostaną ukończone, należy wpisać poniższe kombinacje w głównym menu - od teraz będziesz mógł aktywować sztuczki w każdym poziomie.
R1, R2, L1, L2, ↓, ↑ ← ↑ [ukończ "Drunk Driving" i "Graveyard Shift"] - pełne wyposażenie
■ ■ ■ ↓, ■ ↓ ● ↑ [ukończ "Complete the Trained To Kill" i "Border Patrol"] - niewidzialność
R2, → ●, **R2, L2,** ↓ ● ← [ukończ "Fueled By Hate" i "Grounds For Assault"] - regeneracja
L1, ▲ ▲ ▲ ● ● ● **R1** [ukończ "Mouth Of Madness" i "Doing Time"] - super pięść
■ ■ **R2,** ↓ ▲ ■ ● ↓ [ukończ "Press Coverage" i "Wrong Side Of The Tracks"] mapa
↑ ↓ ← ←, **R1, R2, L1, L1** [ukończ "Key Personnel" i "Deliverance"] śwna
←, **R1, R1** ▲, **R1, R1** ■ **L1** [ukończ "Kill The Rabbit" i "Divided They Fall"] - królik
R2, R2, L1, R2, ← → ← → [ukończ. "Burn Again" i "Doorway Into Hell"] - Runner
R1, R1, ▲ ● ■, **L2, L1,** \ [ukończ "Strapped for Cash" i "View Of Innocence"] - Hemlium hunters
R1, L1, R2, L1, → ← ← ← [ukończ "Road To Ruin" i "White Trash"] - Silence

Medal of Honor: Rising Sun [PS2]

W głównym menu wejdź w "passwords", a następnie wklep jeden z kodów:
RUTTERFLY - wszystkie misje
GARIBALDI - wszystkie przedmioty
GORY - nieograniczona amunicja
TRIGGER - niewidzialni żołnierze
SPIHEFOOT - potężne ręce
SEAHORSE - niespodzianka
MAHDARIN - tryb "Achilles Head"
PUFFER - tryb "Always Sniper"
TANG - tryb "Bullet Shield"
HOGFISH - tryb "Perfectionist"
DAMSEL - tryb "Rubber Grenades"
TILEFISH - tryb "Silver Bullet"

Medal of Honor: Rising Sun [GC]

W głównym menu wejdź w "passwords", a następnie wklep jeden z kodów:
REHGAL - nieśmiertelność
ZERRA - niewidzialni żołnierze
TETRA - niespodzianka
ALRINO - wszystkie misje
Leach - wszystkie przedmioty
DISCIS - nieograniczona amunicja
LELEUPI - tryb "Always Sniper"
GOURAMI - tryb "Bullet Shield"
Cichlid - tryb "Achilles Head"
BOTIA - tryb "Perfectionist"
MOOR - tryb "Rubber Granades"
PLECO - tryb "Silver Bullet"

Naval Ops: Warship Gunner [PS2]

Nieograniczone pieniądze
Na ekranie z wyborem statku w dokach wklep tę oto kombinację: ← ←, →, →, L2, R2, R2, L1, ■ ▲

Need for Speed Underground [PS2]

W głównym menu wklep poniżej podane kombinacje
✕ ✕ ▲ ✕ darmowe części
✕ ● ▲ ▲ ✕, ✕ ●
nieograniczona Nitra
↓, R1, R1, R1, R2, R2, R2 ■ wszystkie trasy typu "Circuit"
→ ■ ←, R1 ■ L1, L2, R2 wszystkie trasy typu "Drag"
← ← ← ← →, R2, R1, L2 wszystkie trasy typu "Drift"
↑ R2, R2, R2, R1, ↓ ↓ ↓ wszystkie trasy typu "Sprint"

Need for Speed Underground [XBOX]

W głównym menu wklep poniżej podane kombinacje
A, R, Y, Y, A, A, R - nieograniczone Nitro
↓, R, R, R, **Black, Black, Black,** ✕ wszystkie trasy typu "Circuit"
→ ✕ ← R ✕, L, **White, Black** wszystkie trasy typu "Drag"
←, ← ← ←, **Black, R, White** - wszystkie trasy typu "Drift"
↑ **Black, Black, Black** R, ↓, ↓, ↓ wszystkie trasy typu "Sprint"

Need for Speed Underground [GC]

W głównym menu wklep poniżej podane kombinacje
→, Z, ← R, Z, L, Y, ✕ wszystkie trasy typu "Drag"
← ← ← ← → ✕, R, Y - wszystkie trasy typu "Drift"
↑ ✕ ✕ ✕, R, ↓, ↓, ↓ - wszystkie trasy typu "Sprint"
↓ R, R, R, ✕, ✕, ✕, Z - wszystkie trasy typu "Circuit"

RoadKill [PS2]

Podczas gry wciśnij **START**, podświetl mapę, a następnie wklep jedną z kombinacji.
▲ ● ✕ ■ ▲ ● ✕ ■ ↓ obniża poziom RIOTu
▲ ● ✕ ■ ▲ ● ✕ ■ ↑ podnosi poziom RIOTu
▲ ■ ■ ● ▲ ■ ■ ● nieograniczona amunicja
▲ ● ▲ ● ■ ✕ ■ ✕ ↓ ↑ - duże kesy
■ ● ■ ● ■ ● ■ ● odnowa zdrowia
▲, ● ✕, ■ ■ ✕ ● ▲ Tornado
↑ ↓ ↑, ↓ ▲ ✕ ▲ ✕ ■ ● ● ■ wszystkie pojazdy
▲ ✕, ✕ ▲ ■ ● ● ■ ✕, ■ ● ▲ wszystkie bronie

Rolling [PS2, XBOX]

Wszystkie poziomy:
Jako kod wpisz **"Ticket To Ride"**

SSX 3 [PS2, XBOX, GC]

Kody do wklepania w opcjach, na ekranie z kodami
worm - grasz jako Eddie
bronco - grasz jako Luther
zenmaster - grasz jako Brodi

Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike [GC]

Kody do wklepania w opcjach, na ekranie z kodami
WHATTHE? - tryb "Ace"
WIMPIAM! - tryb "Easy"
THEDUDES - odblokowanie dokumentacji
HARRHARR - odblokowanie "Music Hall"
LOOKOUT! - arcade'owa gierka "Empire Strikes Back"
FREEPLAY - arcade'owa gierka "Star Wars"

Starsky & Hutch [PS2]

Wszystkie bonusy:
Jako swoje imię wpisz **VADRRAM**

Tak and the Power of Juju [PS2]

Podczas gry klep poniżej podane kombinacje, a następnie wejdź w Extras Menu, aby je aktywować:
← → ■ ■ ●, ←, → wszystko odblokowane
■ ▲ ● ← ↑, →, ↓ ↓ wszystkie roślinki
■ ▲ ● ■ ▲ ● ■ ▲ 100 piór
▲ ▲ ■ ■ ●, ● ←, → wszystkie komnaty
↑, → ← ↓ ▲ ● ■ ↓ - wszystkie power-upy Juju
↑, ▲, ← ■ → ● ↓ ↑ - niespodzianka

Teenage Mutant Ninja Turtles [XBOX]

Kody do wklepania w opcjach, na ekranie z kodami
SRSMNR - alternatywny kostium dla Donatella
DRLDS - silniejszy Donatello
SMLLR - dłuższa bandana dla Donatello (podwojone power-upy)
LLSMR - krótsza bandana dla Donatello (wzrosta obrona)
RMMLL - alternatywny kostium dla Leonarda
LMLSD - silniejszy Leonardo
MSSRD - nieskończenie wiele gwiazdek dla Leonarda
SLDDS - dłuższa bandana dla Leonarda (podwojone power-upy)
MLLSR - krótsza bandana dla Leonarda (wzrosta obrona)
DLDSM - alternatywny kostium dla Michelangela
MSRMN - bardziej odporny Michelangelo
MRRSL - nieskończenie wiele ognistych gwiazdek dla Michelangela
SMRDL - dłuższa bandana dla Michelangela (podwojone power-upy)
MRLLD - krótsza bandana dla Michelangela (wzrosta obrona)
LMSDD - alternatywny kostium dla Raphaella
RDSRL - silniejszy Raphaella
LRLMS - dłuższa bandana dla Raphaella (podwojone power-upy)
LSMDR - krótsza bandana dla Raphaella (wzrosta obrona)
LLMSR - odblokowanie Splintera

The Elder Scrolls III: Morrowind GotY [XBOX]

Podświet pasek odpowiadający za odpowiedni parametr, a następnie wklep poniżej podane kombinacje:
black, black, white, white, black, a następnie wciśnij i przytrzymaj **A** - odnowa "znużenie"
black, white, black, black, a następnie wciśnij i przytrzymaj **A** - odnowa zdrowia
black, white, white, black, white, a następnie wciśnij i przytrzymaj **A** - odnowa magii

The Haunted Mansion [GC]

Podczas gry wciśnij i przytrzymaj → na D padzie, a następnie wklep podane poniżej kombinacje
R, X, X, X, B, X, Y, A - nieśmiertelność
X, X, B, Y, Y, B, X, A wybór poziomów
R, B, Y, Y, X, X, X, A - ulepszenie broni

The Haunted Mansion [PS2]

Podczas gry wciśnij i przytrzymaj → na D padzie, a następnie wklep podane poniżej kombinacje
■ ● ● ● ■ ● ▲ ✕ nieśmiertelność
■ ■ ▲ ▲ ● ●● ✕ ulepszenie broni

The Haunted Mansion [XBOX]

Podczas gry wciśnij i przytrzymaj → na D padzie, a następnie wklep podane poniżej kombinacje
X, B, R, R, X, R, Y, A - nieśmiertelność
X, X, Y, Y, R, B, B, A - ulepszenie broni

The Lord of the Rings: The Return of the King [XBOX]

1000 punktów doświadczenia dla danej postaci:
Podczas gry zapodaj pauzę, wciśnij i przytrzymaj oba triggery, a następnie wklep jedną z poniższych kombinacji:
↑, **X, Y, A** - Aragorn
↓, Y, ↑, ↓ - Frodo
R, Y, ↑, ↓ - Gandalf
R, R, Y, A - Gimli
A, Y, ↑, **A** Legolas
Y, A, ↓, **A** - Sam

Różne kody (Uwaga! Działają jedynie po jednokrotnym ukończeniu gry!).
Podczas gry zapodaj pauzę, wciśnij i przytrzymaj oba triggery, a następnie wklep jedną z poniższych kombinacji:
X, X, B, R - odnowa zdrowia
X, B, X, ↑ nieśmiertelność
↑ ↓, **Y, X** - wszystkie upgrade y
Y, ↑, **Y,** ↓ - zawsze dewastacja
X, X, ↓, **R** - niekończące się rakiety
R, ↓, **Y, A** tryb "Perfect"
↓, **R,** ↑, **X** - tryb "Targeting Indicator"

The Lord of the Rings: The Return of the King [PS2]

1000 punktów doświadczenia dla danej postaci.
Podczas gry zapodaj pauzę, wciśnij i przytrzymaj **L1+L2+R1+R2**, a następnie wklep jedną z poniższych kombinacji
↑ ■ ▲, ✕ - Aragorn
↑ ▲ ↑ ↓ Frodo
● ▲ ↑ ↓ - Gandalf
● ● ▲ ✕ - Gimli
✕ ▲ ↑ ✕ - Legolas
▲ ✕ ↓ ✕ Sam

Różne kody (Uwaga! Działają jedynie po jednokrotnym ukończeniu gry!):
Podczas gry zapodaj pauzę, wciśnij i przytrzymaj **L1+L2+R1+R2**, a następnie wklep jedną z poniższych kombinacji
■ ■ ● ● odnowa zdrowia
■ ● ■ ↓ - nieśmiertelność
↓ ↑ ▲ ■ wszystkie upgrade y
▲ ↓ ▲ ↑ zawsze dewastacja
■ ■ ↑ ● niekończące się rakiety
● ↑ ▲ ↓ tryb "Perfect"
↑ ● ↓ ■ - tryb "Targeting Indicator"

Tony Hawk's Underground [PS2, XBOX, GC]

letitslide - perfect rail balance
keepitsteady - perfect manuals
getitup - słaba grawitacja
digivid - wszystkie wstawki FMV

True Crime: Streets of LA [XBOX, GC]

Podczas gry wciśnij pauzę (mapa), a następnie wklep jedną z podanych kombinacji:
←, →, ←, → **A** - wszystkie umiejętności (jazda)
↑, ↓, ↑, ↓, **A** - wszystkie umiejętności (walka)
→, ←, →, ←, **A** - wszystkie upgrade y (broń)
↓, ↓, ↓, **A** - większe samochody (musisz być w środku pojazdu)
A, X, B, Y pokazuje lokalizację Nicka (tylko GC)
A, B, X, Y pokazuje lokalizację Nicka (tylko Xbox)

True Crime: Streets of LA [PS2]

Podczas gry wciśnij pauzę (mapa), a następnie wklep jedną z podanych kombinacji
←, →, ←, →, ✕ - wszystkie umiejętności (jazda)
↑, ↓, ↑, ↓, ✕ wszystkie umiejętności (walka)
→, ←, →, ←, ✕ - wszystkie upgrade y (broń)
↓, ↓, ↓, ✕ większe samochody (musisz być w środku pojazdu)
✕, ●, ■, ▲ - pokazuje lokalizację Nicka

opracowanie pLaYmAn